WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

DVD XXL 8 GByte

UNZENSIERT: AB-16-DVD!

12/2005
NOVEMBER
€ 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

3 VOLLVERSIONEN

TERMINATOR 3 – KRIEG DER MASCHINEN

BALLERN, LOS! DU BIST ARNIE! DU ZERLEGST DIE MASCHINEN! JETZT!

SID MEIER'S CIVILIZATION III – DAS BESTE CIV ALLER ZEITEN!

DER STRATEGIE-DAUERBRENNER! PC ACTION: 87%

+ Bonus-Vollversion: URBAN FREESTYLE SOCCER

DER ERSTE TEST!

QUAKE 4

TAG DER ABRECHNUNG: 31 EINZELSPIELER-LEVELS, 14 MEHRSPIELER-KARTEN, 11 WAFFEN & 1 SUPER SUPERSOLDAT!

TOP-DEMOS AUF DVD

Vietcong 2, Age of Empires 3, Pro Evo Soccer 5, Earth 2160 u. v. m.

WEITERE TOP-SPIELE IM TEST:

DAY OF DEFEAT SOURCE, AGE OF EMPIRES 3, BROTHERS IN ARMS 2, BLACK & WHITE 2, PRO EVOLUTION SOCCER 5, FUSSBALL MANAGER 06, WORLD RACING 2 u. v. m.

EXTRAS AUF DVD

ÜBER 850 MBYTE MAPS & MODS!



Drei geniale Mods, eine Super-Map: für Einzel- und Mehrspieler-Freuden!

FARCRY

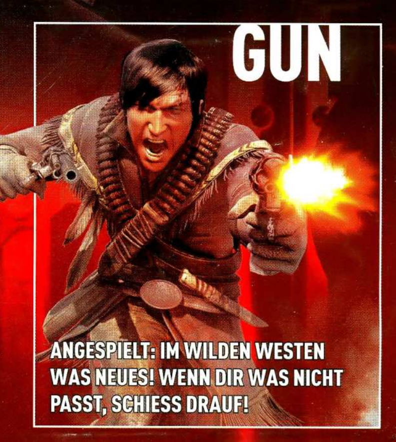
24 neue Karten! Fast 500 Megabyte Zusatzstoff für extralangen Spielspaß!



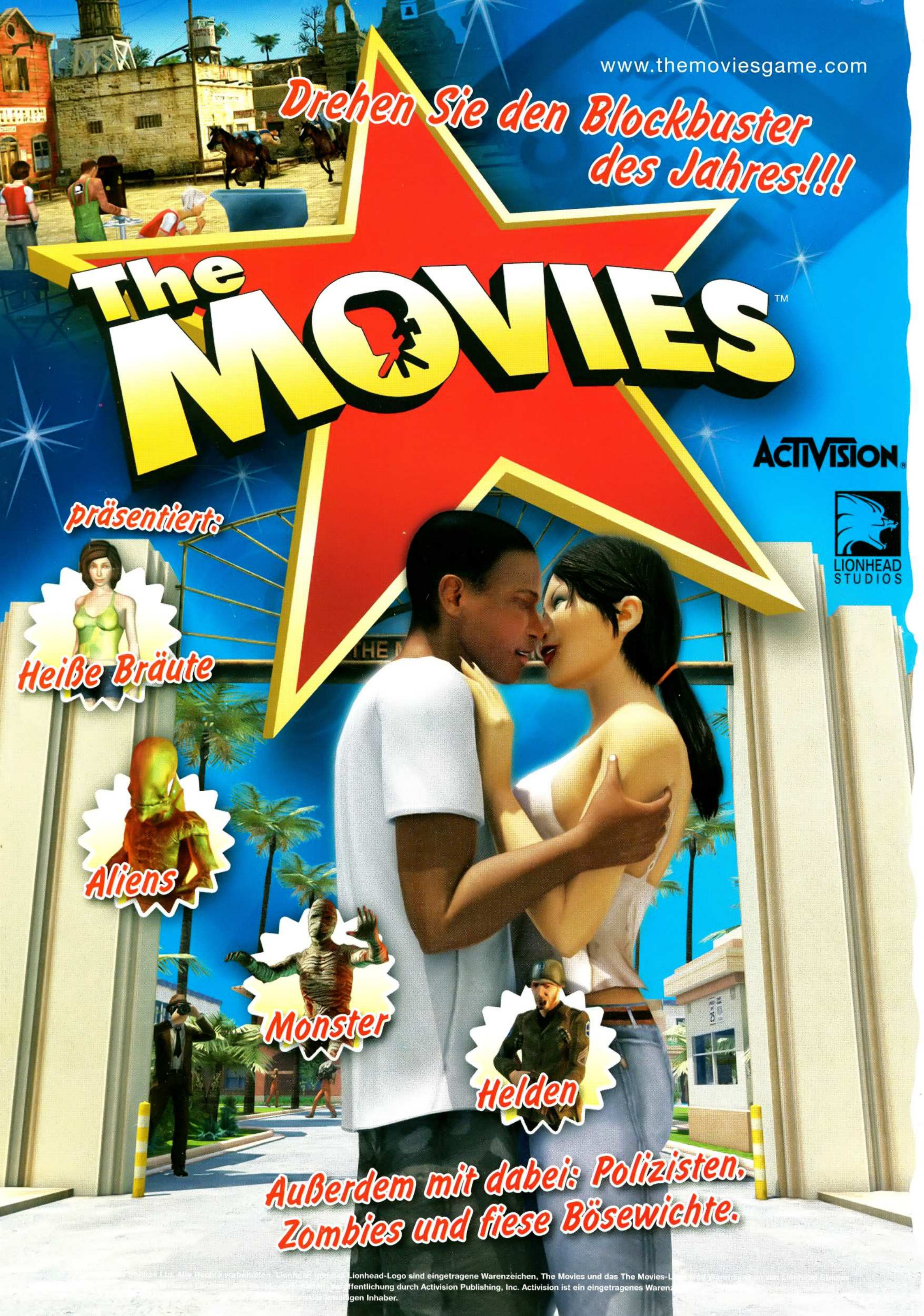
VIETCONG 2

TEST: DAS WALDSTERBEN GEHT WEITER!

GUN



ANGESPIELT: IM WILDEN WESTEN WAS NEUES! WENN DIR WAS NICHT PASST, SCHIESS DRAUF!


www.themoviesgame.com
Drehen Sie den Blockbuster des Jahres!!!
The MOVIES™
ACTIVISION
LIONHEAD STUDIOS
präsentiert:
Heiße Bräute
Aliens
Monster
Helden
Außerdem mit dabei: Polizisten, Zombies und fiese Bösewichte.

www.themoviesgame.com

The Movies

Hey, hey, hey, I could get lucky here! Better take her somewhere more private first, though.

Wow, he's actually a great guy! I wonder if he'd like to go somewhere more romantic?

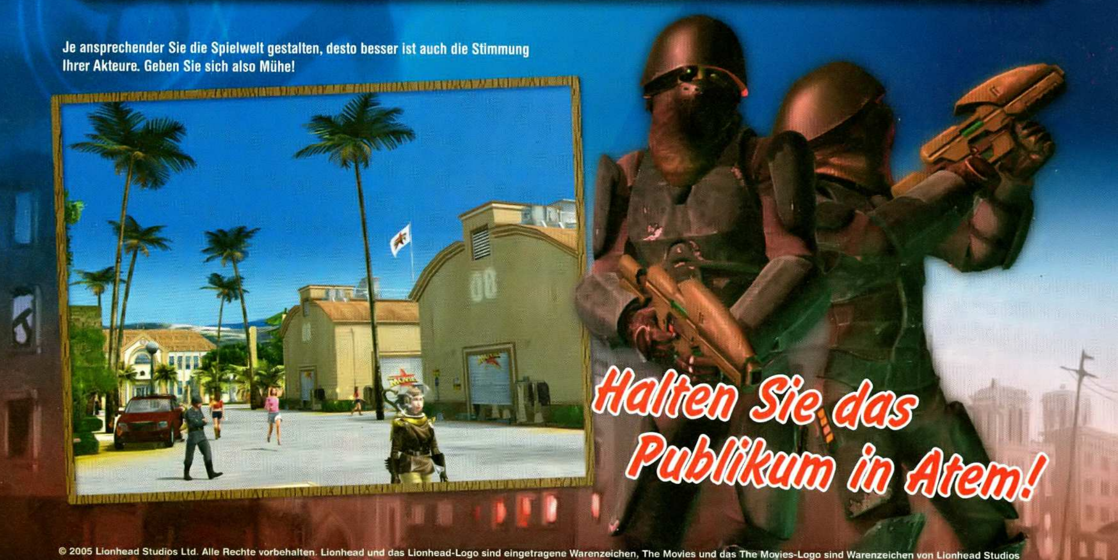
Zum Verlieben!

In ihrer Freizeit erholen sich die Schauspieler von den anstrengenden Dreharbeiten und knüpfen Kontakte zu Kollegen, was wiederum die Produktivität steigert.

Animieren Sie Ihre Stars zu Höchstleistungen!

Eine der wichtigsten Aufgaben als Studio-Manager ist es, für ein gutes Klima unter den Akteuren zu sorgen. Denn wie im echten Leben gibt eine schlechtgelaunte Diva eine miserable Leistung auf der Bühne ab. Halten Sie also stets die Wünsche Ihrer Stars im Auge, dann klappt es auch mit dem Kassenschlager. Neue Kleider, ein eigener Wohnwagen, Snack-Stände oder ein Plausch unter Kollegen lässt das Gefühlsbarometer nach oben schnellen. Aber passen Sie auf, dass Sie niemanden bevorzugen. Denn Neid ist Gift am Set.

Je ansprechender Sie die Spielwelt gestalten, desto besser ist auch die Stimmung Ihrer Akteure. Geben Sie sich also Mühe!



SID MEIER'S

CIVILIZATION IV

SCHREIB' DIE GESCHICHTE NEU!

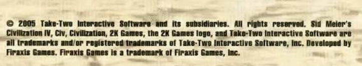
Die neue Rundenstrategie-Referenz
PC Powerplay

Großes Special mit Hintergrundinfos & Gewinnspiel auf wissen.de

200 V. CHR.	216 N. CHR.	1206	1334	1468	1894	1930	1945

- **NEUE, VERBESSERTE BEDIENUNG**
- **EINE LEBENDIGE WELT IN 3D**
- **NOCH NIE DA GEWESENE MODDING-MÖGLICHKEITEN**
- **VIELE NEUE MULTIPLAYER-FUNKTIONEN**
- **HAUFENWEISE NEUE FEATURES:** Religionen, heilige Städte, Missionare, große Persönlichkeiten, neue Staatsformen - stell dir vor, im Kommunismus gibt's jetzt Pressefreiheit.



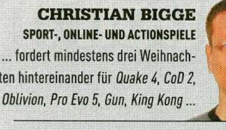





www.2kgames.de/civ



Die Redaktion



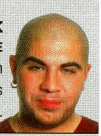
CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... fordert mindestens drei Weihnachten hintereinander für *Quake 4, CoD 2, Oblivion, Pro Evo 5, Gun, King Kong* ...



JOACHIM HESSE
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... wurde neulich ganz fies bei Ebay überboten und braucht unbedingt einen besseren PC, um *Quake 4* zu spielen.



AHMET ISCITÜRK
ACTION- UND NOCH MEHR ACTIONSPIELE
... spielt wieder Lotto, um endlich Millionär zu werden und versucht es danach mit Bandenkriminalität.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... ist nach dem chaotischen Umzug in sein neues Zuhause total geschafft und völlig pleite.



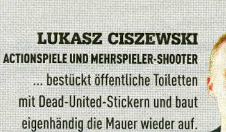
MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIESPIELE UND WISIMS
... vermisst die spanische Sonne, friert sich das Popöchen ab und bucht deshalb schon den nächsten Urlaub.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... hat die *PES*-Sucht wieder voll gepackt und werkelt nebenher weiter an der Debüt-CD von Dead United.



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
... hat einen schmerzhaften Pickel in der linken Achselhöhle und auch sonst keine Ahnung, was er diesmal hier hinschreiben soll.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTIONSPIELE UND MEHRSPIELER-SHOOTER
... bestückt öffentliche Toiletten mit Dead-United-Stickern und baut eigenhändig die Mauer wieder auf.



HEINRICH LENHARDT
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... kann Amerikaner nicht mehr sehen und ist deshalb auf Croissants umgestiegen. Ferner plädiert er für den 36-Stunden-Tag.



Bebe wohl!



Diesen Monat sind wir total verschossen und machen unserem Namen alle Ehre. Ein so fein geschnürtes Action-Paket gibt es selten.

Bigge: Wir befinden uns im siebten Shooter-Test-Himmel! *Quake 4*, *Vietcong 2*, *Brothers in Arms: Earned in Blood* und *Day of Defeat Source* sind fertig. Und das alles in einem Monat!

Ciszewski: Auch ich bin happy und habe endlich zu Gott gefunden.

Iscitürk: Verständlich, viele beten mich an.

Ciszewski: Sie sind ein Riesendepp, Herr Iscitürk. Ich meine *Pro Evolution Soccer 5*, das gottgleiche und beste Fußballspiel der Welt!

Hesse: Dem stimme ich zu und *Pro Evolution Soccer 5* finde ich auch fantastisch.

Fränkel: Sehr interessant, aber es gibt auch noch andere Dinge auf der Welt als den blöden Fussball.

Iscitürk: Ja, zum Beispiel *Gun*! Das ist schon jetzt mein Spiel des Jahres 2005. Schon als Kind hab ich immer Cowboy & Indianer gespielt, den Squaws mein Tipi gezeigt und war Fan der sexy Village People-Rothaut.

Bertits: *Gun*? Ist das der Vorgänger von Gundalf, dem Magier aus *Herr der Ringe*?

Brehme: Nein, das ist so ein Shooter, der im Wilden Westen spielt. Dabei ging es bei uns im wilden Osten viel derber ab.

Wollner: Eben. Gewalt, Verbrechen und Sex. Die Ossis kannten da nix!

Brehme: Stimmt, das kannte ich vor der Maueröffnung echt nicht Vor allem die vielen Bananen sind befriedigend – sagt meine Frau!

Bigge: Ja, ja. Und jetzt alle die Klappe halten und sofort lostippen!



Mehr Power für Gamer. Easy as
DELL



HT
intel inside
pentium 4

TEST DES MONATS

ab Seite 72

Quake 4

Hm, id Software ist irgendwie anders als die meisten anderen Entwicklerstudios. Fast heimlich, still und leise ließ man bei den Profis von Raven Software *Quake 4* entwickeln. Dann plötzlich die Meldung: Es ist fertig, ihr könnt testen. Jaaaaaaa! Mit großen Erwartungen stürzten wir uns auf die Strogg, lieferten uns lange Mehrspielerduelle und folgten gespannt der Einzelspielerkampagne. Wie es war, wollen Sie wissen? Ab Seite 72 erfahren Sie es.

THEMA DES MONATS

ab Seite 48



Gun

PC-Spiele, die sich den Wilden Westen als thematischen Hintergrund wählten, suchen Sie seit einigen Jahren mit der Lupe. Das hat ein Ende und alles deutet darauf hin, dass es ein gutes Ende haben wird. Mit *Gun* erwartet Sie als Revolverheld ein Action-Festival der ganz besonderen Art. Wir haben für Sie bereits vorab den Revolver gezückt. Ach ja, und dann gibt's da ja auch noch *Call of Juarez*. Mehr ab Seite 48.

PC ACTION
ANSCHRIFT DER REDAKTION: 12/2005
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

Auftakt	9
DVD-Inhalt	14
DVD-Umtauschcoupon	192
Darauf wartest du!	47
Die zock ich am liebsten!	36
Gewinnspiel Atari	22
Gewinnspiel Gamesload	20
Gewinnspiele-Übersicht	24
Hersteller-Hotlines	192
Impressum	193
Inserentenverzeichnis	192
Leserbriefe	34
Redaktionsspiegel	192
Spielereferenzen	71
Testphilosophie	71
www.pcaction.de	190

AKTUELL

Anstoss 2006	22
Civilization 4	20
Darkstar	22
Matrix: Path of Neo	22
Myst: Studioreport	22
Return to Castle Wolfenstein 2	17
Sam & Max 2	47
Splinter Cell 4	17
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	20
Star Wars: Empire at War	46
Starship Troopers	16
Supreme Commander	47
The Elder Scrolls 4: Oblivion	17
Titan Quest	18
Tomb Raider Legends	18
Warhammer 40k: Mark of Chaos	17
You are Empty	17

BLICKPUNKT

Acony Games 40
Newcomer aus Deutschland starten PC-Spieleprojekt mit Unreal Engine 3. Wie bitte? Wir klären auf ...

SEITENSPRUNG

Burnout Legends	142
Darkwatch	142
Gunstar Future Heroes	143
Meteos	143
Mortal Kombat: Shaolin Monks	143
Nanostray	143
Spartan: Total Warrior	143
SSX on Tour	143

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Gun 48
GTA im Wilden Westen! Gibt's nicht? Gibt's doch, heißt Gun und geht direkt zwischen die Augen.

Battlefield 2: Special Forces	60
Call of Juarez	54
Prince of Persia 3	58
Spellforce 2	66
X 3: Reunion	82

TEST

TEST DES MONATS:

Quake 4 72

F.E.A.R., Half-Life 2, Doom 3, alles eine Klasse, oder? Wo in der Liga der Spitzen-Shooter platziert sich Quake 4?

Age of Empires 3 108
Black & White 2 118
Bone: Out from Boneville 135
Brothers in Arms: Earned in Blood 94
Budget: Sacred Gold Edition 140
Budget: Splinter Cell 3: Chaos Theory 138
Crazy Machines: Neues a. d. Labor 136
Day of Defeat Source 82
Dragonshard 114
Deap Sea Tycoon 2 132
Everquest 2: Die Wüste der Flammen 99
Fußball Manager 06 122
Hostradamus 136
Legende 132
Megaman X 8 136
Myst 5: End of Ages 134
NBA Live 06 128
Neuro Hunter 134
Pro Evolution Soccer 5 124
Rome: Total War - Babarian Invasion 116
Roter Sturm: Mockba to Berlin 136
Shadowgrounds 100
Shattered Union 120
Sven kommt! 132
Tiger Woods PGA Tour 06 132
Ultimate Spider-Man 106
Vietcong 2 86
Wings over Vietnam 132
World Racing 2 130
WW 2 Tank Commander 136
X-Men Legends 102

SPIELERFORUM

Act of War 147
Battlefield 2 146
Doom 3 147
Earth 2160 147
Far Cry 144
Gothic 2 146
Half-Life 2 149
Unreal Tournament 2004 151

SPIELETIPPS

Black & White 2 157
Kurztipps 156
Serious Sam 2 167
Tuning-Tipps: Black & White 2 169
Tuning-Tipps: Day of Defeat Source 170
World of Warcraft: Berufe 161

HARDWARE

Aktuelles 174

Hardware-Neuheiten speziell für Spieler.

Einkaufsführer 188

Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick.

VERGLEICHSTEST: LCD-Monitore 176

Flach, schick und immer schneller präsentiert sich die neue Monitorgeneration. Gut genug für Zocker?

TEST: Atis Crossfire 182

Na also! Die Antwort von Ati auf Nvidias SLI-Technologie heißt Crossfire. Ist das besser, schneller, genialer?

VERGLEICHSTEST: Headsets 180

Voll auf die Ohren! Aber was drückt und summt da? Die besten Kophhörer mit Mikro auf dem Prüfstand.

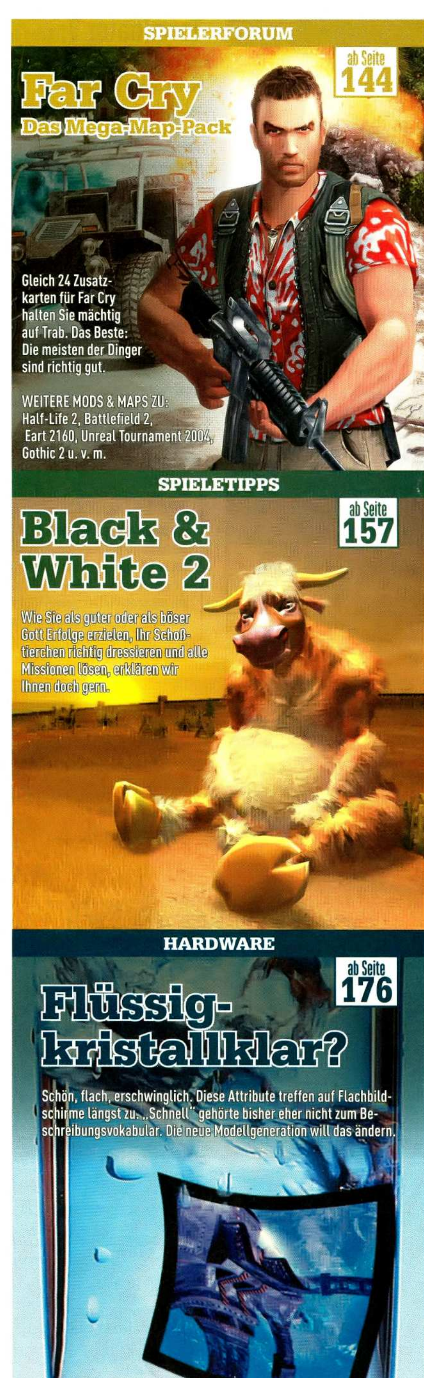
THEMA TECHNIK: Mainboard-Tausch 186

Das funktioniert tatsächlich ohne Neusitallation von Windows. Wir verraten Ihnen wie.

TEST: Einzeltests 184

Geprüft: Notebook, Grafikkarte, Mauspad

Legende: PC ACTION Gold PC ACTION Preistipp



SPIELE IN DIESEM HEFT

Act of War, Spielerforum 147
Age of Empires 3, Test 108
Anstoss 2006, News 22
Battlefield 2, Spielerforum 146
Battlefield 2, Tipps 156
Battlefield 2: Special Forces, Vorschau 60
Black & White 2 , Test 118
Black & White 2, Tipps 157
Bone: Out from Boneville, Test 135
Brothers in Arms: Earned in Blood, Test 94
Burnout Legends, Seitensprung 142
Call of Juarez, Vorschau 54
Civilization 4, News 20
Crazy Machines: Neues a. d. Labor, Test 136
Darkstar, News 22
Darkwatch, Seitensprung 142
Day of Defeat Source, Test 82
Day of Defeat Source, Tipps 170
Deap Sea Tycoon 2, Test 132
Doom 3, Spielerforum 147
Dragonshard, Test 114
Dungeon Siege 2, Tipps 156
Earth 2160, Spielerforum 147
Everquest 2: Die Wüste der Flammen, Test 99
Fable: The Lost Chapter, Tipps 156
Far Cry, Spielerforum 144
Far Cry, Tipps 156
Fußball Manager 06, Test 122
Gothic 2, Spielerforum 146
Gun, Vorschau 48
Gunstar Future Heroes, Seitensprung 143
Half-Life 2, Spielerforum 149
Hostradamus, Test 136
Legende, Test 132
Matrix: Path of Neo, News 22
Megaman X 8, Test 136
Meteos, Seitensprung 143
Mortal Kombat: Shaolin Monks, Seitensprung 143
Myst 5: End of Ages, Test 134
Myst: Studioreport, News 22
Nanostray, Seitensprung 143
NBA Live 06, Test 128
Neuro Hunter, Test 134
Prince of Persia 3, Vorschau 58
Pro Evolution Soccer 5, Test 124
Quake 4, Test 72
Return to Castle Wolfenstein 2, News 17
Rome: Total War - Babarian Invasion, Test 116
Roter Sturm: Mockba to Berlin, Test 136
Sacred Gold Edition, Budget-Test 140
Sam & Max 2, News 47
Serious Sam 2, Tipps 167
Shadowgrounds, Test 100
Shattered Union, Test 120
Spartan: Total Warrior, Seitensprung 143
Spellforce 2, Vorschau 66
Splinter Cell 3: Chaos Theory, BudgetTest 138
Splinter Cell 4, News 17
SSX on Tour, Seitensprung 143
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl , News 20
Star Wars: Empire at War, News 46
Starship Troopers, News 16
Supreme Commander, News 47
Sven kommt! , Test 132
The Elder Scrolls 4: Oblivion, News 17
Tiger Woods PGA Tour 06, Test 132
Titan Quest, News 18
Tomb Raider Legends, News 18
Ultimate Spider-Man, Test 106
Unreal Tournament 2004, Spielerforum 151
Vietcong 2, Test 86
Warhammer 40k: Mark of Chaos, News 17
Wings over Vietnam, Test 132
World of Warcraft; Tipps 161
World Racing 2, Test 130
WW 2 Tank Commander, Test 136
X 3: Reunion, Vorschau 82
X-Men Legends, Test 102
You are Empty, News 17

VOLLVERSION

Civilization 3

Sid Meiers Strategie-Hit: Eine aufregende Reise durch die Zeit. Schreiben Sie die Weltgeschichte neu!

- Historische Helden wie Alexander der Große
- Erweiterte Kampfoptionen für Land-, Luft- und Seestreitkräfte
- Umfangreiche diplomatische Möglichkeiten
- Automatischer Handel
- 4 neue Siegvarianten
- PC ACTION-Wertung: 88%

GENRE:	Runden-Strategie
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 32 MByte RAM, 500 MByte HD
MEHRSPIELER:	Nein
INTERNET:	www.civ3.com

Terminator 3: Krieg der Maschinen

Sie sind Arnie Schwarzenegger und besorgen es den Gegnern volles Rohr!

- Mehrspieler-Shooter mit Einzelspieler-Modus
- 12 Levels
- 2 Kriegsparteien
- 10 Charakterklassen
- 21 Waffen
- 9 Fahrzeuge

Seriennummern:
DEVS-FJKY-SR5J-AN7Z
DEV2-SSE8-8DWT-5NBZ
DEVV-STUQ-S6PL-Y49P
DEVG-M8SF-YH2J-7ABZ
DEV4-3WJR-D3VF-84BJ
DEV6-VPT8-YDL6-8CN7



GENRE:	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG:	1 GHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	www.atari.de

VOLLVERSION

Urban Freestyle Soccer

„Die Wahrheit is aufm Platz" – das eiserne Gesetz gilt auch für Straßenfußballer!

- 10 schräge Teams
- Aggressive Tacklings
- Spektakuläre Tore
- 4-gegen-4-Partien
- Es geht um die Ehre deiner Gang
- Cooler Soundtrack mit Titeln von Method Man, TLC und Buju Banton



GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MByte RAM, 215 MByte HD
MEHRSPIELER:	Ja
INTERNET:	-

VOLLVERSION

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DVD-INHALT

VOLLVERSIONEN:
Civilization 3
Terminator 3: Krieg der Maschinen
Urban Freestyle Soccer

DEMOS:
Age of Empires 3
Asterix & Obelix XXL 2 (Nur auf Ab-16-DVD)
Brothers in Arms: Earned in Blood (Nur auf Ab-18-DVD)
Call of Duty 2 (Nur auf Ab-18-DVD)
Creature Conflict (Nur auf Ab-16-DVD)
Earth 2160 (Nur auf Ab-16-DVD)
F.E.A.R. (Mehrspieler-Demo) (Nur auf Ab-18-DVD)
FIFA 2006 (Nur auf Ab-16-DVD)
Harry Potter und der Feuerkelch
In Vivo: Im Auftrag des Königs
Myst 5 (Nur auf Ab-16-DVD)
Pro Evolution Soccer 5
Shadowgrounds
Vietcong 2
World Racing 2

VIDEOS:
Black & White 2
Call of Juarez (Nur auf Ab-18-DVD)
Charts
Dragonshard
Fußball Manager 06
GT Legends
NBA Live 06
PC ACTION besorgt's euch
Quake 4
Serious Sam 2
X3: Reunion - Sonderveröffentlichung
World Racing 2

Trailer
Black & White 2
Brothers in Arms: Earned in Blood
Dungeons & Dragons Online
Heroes of Might & Magic 5
Myst 5
Panzer Elite Action
Rome: Total War - Barbarian Invasion
The Movies
Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault

SPIELERFORUM:
Act of War von HerZorro
Battlefield 2
- Coop Mod Distro
Earth 2160
- Superstorm
Far Cry
- Unofficial Far Cry SP Map-Pack 1.0b
Gothic 2
- Piratenleben
Half-Life 2
- dm_farpoint
- Minerva
- Neoforts
- Venshinra Coop 1.5a
Unreal Tournament 2004
- Killing Floor
- CTF-Semiramis
World of Warcraft
- Cosmos 1.7

TIPPS & TRICKS:
Conflict: Global Storm
Fable: The Lost Chapters

PATCHES:
Battle of Britain 2 v2.01 (int)
Bet on Soldier v1.2 (d)
Diablo 2 v1.11b (int)
Diablo 2: Lord of Destruction 1.11b (int)
Dragonshard v1.1.4 (int)
Europe Racer Windows-XP-Patch
Juiced v1.01.400 (eu)
London Racer Windows-XP-Patch
Medal of Honor: Pacific A. v1.2 von v1.1 (int)
Starcraft v1.13e (d)
Starcraft: Brood War v1.13e (d)
The Fall: Last Days of Gaia v1.9 beta von v1.8 (d)
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.19a (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.19a (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x Me:
Ati Catalyst v.5.2
Nvidia Forceware 71.84

WinXP 2000
AMD Athlon 64 & Athlon 64 X2 Dual Core Processor Driver v.1.2.2.2
Ati Catalyst ohne CCC v.5.9
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Forceware v.78.01
Nvidia Nforce Audio Treiber v.4.57
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Nvidia Nforce4 SLI Intel Edition Treiber für Windows XP X64 v.7.13 WHQL
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.500A

TOOLS & EXTRAS:
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Fraps v.2.6.4
Gamers.IRC 4.36
Pax Galaxia merscom
Power DVD (Trial)
Powerstrip v.3.61
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.7
Speedfan v.4.25
Wallpapers
WinZip

DAS PAPPT!

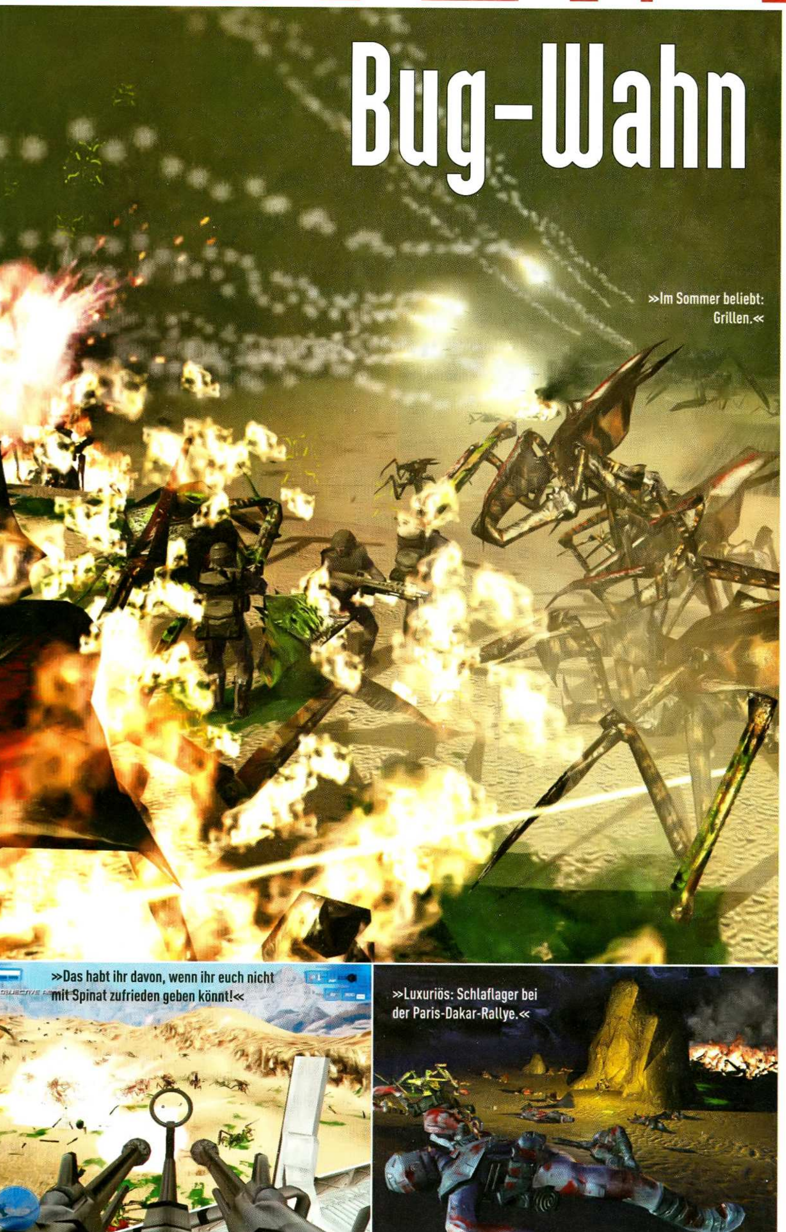
Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem! Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

ACHTUNG!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Bug-Wahn



»Im Sommer beliebt: Grillen.«

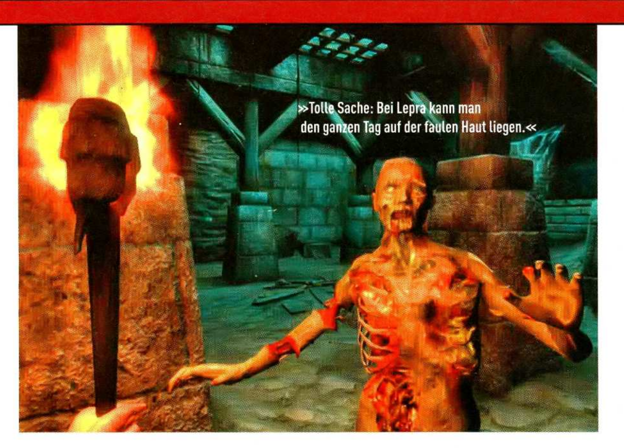
»Das habt ihr davon, wenn ihr euch nicht mit Spinat zufrieden geben könnt!«

»Luxuriös: Schlaflager bei der Paris-Dakar-Rallye.«

Einer geht noch! Ein weiteres Mal warfen wir einen Blick auf STARSHIP TROOPERS.

Ego-Shooter | Auf dem Bildschirm erscheinen Kinder. Sie treten auf dem Boden herum, immer und immer wieder. Die Kinder lassen verlauten: „Auch wir leisten unseren Beitrag!" An ihren Schuhen kleben aufgeplatzte und halbe Käfer. Ein paar andere Viecher krabbeln um ihr Leben, werden jedoch genau so gnadenlos zu Brei gestampft. Die Mutter erscheint, lächelt und klatscht in die Hände. Grandios! In der fast finalen Fassung von Strangelites Sciencefiction-Shooter *Starship Troopers* durften wir zwischen den Missionen die originalen Szenen aus dem Film mit Casper van Dien, Denise Richards und Co. bestaunen. „Wir versuchen, den Charme und Witz aus der Filmvorlage perfekt im Spiel umzusetzen", erklärt uns Rob Noble von Empire Interactive. Und tatsächlich fühlen wir uns in der mächtig aufgebohrten Version wie ein Mitglied der Elite-Einheit Marauder, die es mit tausenden von Riesenkäfern aufnimmt. In einer komplett neuen Mission landeten wir mitten im Bug-Gebiet. Umzingelt von unzähligen Käfern installierten wir Landelichter, damit uns die Verstärkung aus der Luft erreichen konnte. Dabei wurden wir mit einer bisher unbekannten Bug-Sorte konfrontiert. Diese hing an Felswänden und nahm uns mit Säure schon aus größter Entfernung aufs Korn. Dass der Einsatz bei Nacht vonstatten ging, machte die Sache nicht wirklich einfacher. Unser bisheriges Fazit: Der brillante Film bekommt eine würdige Umsetzung für PC. Wir freuen uns schon auf den November! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.starshiptroopers-game.com



Hier werden große Töne gespukt

Die Entwickler von THE ELDERS SCROLLS 4: OBLIVION setzen für die Sprachausgabe auf hochkarätige Sprecher. Zumindest in den USA.

Rollenspiel | Das von Genrefans heiß ersehnte *The Elder Scrolls 4: Oblivion* soll nicht nur lecker aussehen, sondern auch den Ohren viel bieten. Die Entwickler verpflichteten für die US-Version bekannte Synchronsprecher wie Patrick Stuart (Jean-Luc-Picard, *Star Trek*), Sean Bean (Boromir, *Der Herr der Ringe*) und Terence Stamp (Kanzler Valorum, *Star Wars: Episode 1*). Ob die Lauschlappen auch im deutschsprachigen Spiel derart verwöhnt werden, konnte ein Sprecher der Vertriebsfirma Take 2 bis Redaktionsschluss noch nicht bestätigen. *Oblivion* soll am 25. November in den Läden stehen. HARALD FRÄNKEL

Info: www.elderscrolls.com



Vier gewinnt?

Im Februar 2006 ist es wieder soweit: Sam Fisher, das berühmteste Dreiauge der Welt, meldet sich in SPLINTER CELL 4 zurück zum Dienst.

Action | Geheimnisvoll und nichtssagend – zwei Eigenschaften, die nicht nur PC ACTION-Redakteure auszeichnen, sondern auch die Webseite www.bewaresamfisher.com. Registrierte Besucher bekommen auf der offiziellen Seite zum vierten Teil der *Splinter Cell*-Serie diese Botschaft serviert: „Ihre Mission beginnt im November. Sie wurden gewarnt." Ubisoft kündigt parallel dazu ein „innovatives, revolutionäres Gameplay" an, außerdem soll Fisher in Teil 4 mehr charakterliche Tiefe bekommen. Ein erster Trailer klotzt mit Traumgrafik; noch ist unklar, ob es sich dabei um eine Renderszene oder tatsächliche Spieloptik handelt. RALPH WOLLNER

Info: www.bewaresamfisher.com

LIES MICH!

NEUER WOLFENSTEIN-TITEL

Action | Damit konnten wir noch weniger rechnen als Kollege Iscitürk mit zweistelligen Zahlen: Auf Microsofts X05-Messe in Amsterdam kündigte id Software überraschenderweise eine neue *Wolfenstein*-Folge an. Erscheinungstermin und Details sind rätselhafter als Moshammers Sexualpraktiken zu Lebzeiten. Sicher ist nur: Entwickelt wird das noch namenslose Spiel von Raven Software (*Quake 4*) auf Basis der *Doom 3*-Technologie. Wieder einmal kämpfen Sie gegen böse Nazi-Schergen und deren fiesen Experimente. Neben einer ordentlichen Portion Action versprechen die Entwickler auch zahlreiche Spionage- und Erkundungs-Elemente. (AB)

Info: www.ravensoft.com

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Echtzeit-Strategie | Kaum steht das Add-on *Winter Assault* zu *Dawn of War* in den Läden, kündigt Namco bereits ein weiteres Fantasy-Strategiespiel im *Warhammer*-Universum an. In einem Interview mit den Kollegen von Gamespot verriet Chef-Entwickler Chris Wren von Black Hole Games (*Armies of Exigo*) einige interessante Details. Auf Seiten der Hochelfen, des Chaos, der Sklaven oder des Imperiums ziehen Sie in die finalen Schlachten. Die vier Parteien könnten unterschiedlicher nicht sein und spielen sich entsprechend abwechslungsreich. Während Sie als Sklaven-General riesige Heerscharen kommandieren, kommen Elfen-Anführer dank wirkungsvoller Zauberkräfte mit viel kleineren Armeen aus. Basisbau und Rohstoffbeschaffung ist auf ein Minimum reduziert, stattdessen stehen die Kämpfe und Eroberung einzelner Territorien im Mittelpunkt. Geplanter Erscheinungstermin ist Ende 2006. (AB)


»Fels Angels: Gruppentreffen.«

Info: www.namco.com/games/warhammer

YOU ARE EMPTY

Action | Ein Lebenszeichen! Neue Bilder des russischen Ego-Shooters zeigen, dass der geplanten Veröffentlichung zum Jahresende eigentlich nichts mehr im Weg stehen dürfte. In der Rolle eines noch immer namenslosen Helden ballern Sie sich auf der Suche nach mutierten Übersoldaten durch sowjetische Geisterstädte der 50er Jahre. Der Spieletitel verrät bereits den knackigen Schwierigkeitsgrad: Waffen, Munition und Medipacks sind in den detaillierten Levels nämlich extrem rar. (AB)


»In der Mauser: Munition.«

Info: www.youareempty.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	▲	NEU	Die Sims 2: Nightlife	EA
2	▼	1	Dungeon Siege 2	Microsoft
3	▼	2	Half-Life 2	Vivendi Universal
4	▼	3	Battlefield 2	EA
5	▲	NEU	FIFA 06	EA
6	▲	NEU	American Conquest Gold	AK Tronic
7	▲	NEU	Dawn of War: Winter Assault	THQ
8	▲	NEU	Fahrenheit	DTP
9	▼	8	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	EA
10	▼	7	Guild Wars	Flashpoint AG

Quelle: SATURN

Mumienschanz

Wer zum ersten Mal das antike Ägypten im Action-Rollenspiel TITAN QUEST sieht, rastet vor Begeisterung aus. Garantiert!


»Widerlich: Klopapierfetischisten.«

Action-Rollenspiel | Wenn man *Age of Mythology* und *Diablo 2* in einen Sack steckt und mit einem Knüppel draufhaut, kommt *Titan Quest* heraus: In Brian Sullivans (*Age of Empires*) Action-Rollenspiel hacken Sie sich mit Äxten und Schwertern durchs antike Griechenland und Ägypten, sammeln Gegenstände und erklimmen die Levelleiter bis Stufe 56. Die Grafik, allen voran die Ragdoll-Animationen umgenieteter Gegner, sind schon jetzt – etwa ein halbes Jahr vor der geplanten Veröffentlichung – zum Staunen. Aber das ganze Spiel scheint gut zu werden: Die Genre-Suchtformel ist unverändert. RALPH WOLLNER

Info: www.titanquest.de

Titanen des Alltags

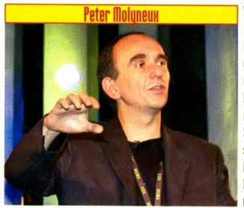
Fernab der Fantasy-Welt von *Titan Quest* entdeckten wir auch im wirklichen Leben Titanen.

Christian Bigge



Der Name stammt aus dem Lateinischen und bedeutet „der Christ", bezogen auf Jesus Christus. Deshalb fallen PC ACTION-Redakteure beim Morgenappell vor Master Bigge auf die Knie, um ihm zu huldigen. Tagsüber: Betritt er den Raum, verstummt jegliches Stimmengemurmel, ratternde Tippgeräusche entstehen. Ein Wunder!

Peter Molyneux



Wenn Peter Molyneux (*Black & White 2*) seine Spielkonzepte rund ums Gottsein erklärt, dann kann man bloß baff sein und zuhören, als wäre man hypnotisiert. Denn der Mann redet überzeugend wie ein Sektenanführer. Seine Ideen sind selten weniger als bombastisch, häufig drängt sich die Bezeichnung „größenwahnsinnig" auf.

Katie Price


FOTO: ACTION PRESS

Ihr gewaltiger Vorbau ist der drallen Schmuddel-Sirene zwar nur angeklebt, doch hat sie sich ihren göttlichen Status in der Skandalpresse redlich verdient. Eben noch das Kind an die bulligen Euter gelegt, dann sogleich für die Kameras am knappen Bikini-Höschen gefummelt – XXL-Katie kann einfach alles, sie ist ein wahrer Tittan!



Komm schon!

Typisch Frau: Lara Croft lässt die Männerwelt warten. Erst im Frühjahr 2006 dürfen Sie in TOMB RAIDER: LEGEND wieder Hand an die üppig bestückte Braut legen.

Action-Adventure | Sie hatten sich schon auf ein Weihnachtsfest mit Laras siebtem Abenteuer gefreut? Dann müssen wir Sie leider enttäuschen. Denn die dralle Brünette kommt später als es unseren männlichen Lesern lieb ist. Genauer gesagt kehrt Frau Croft erst im Frühjahr 2006 auf den PC zurück, um im verschneiten Himalaja-Gebirge einem alten Erzfeind gegenüberzutreten. Dort erfahren Sie auch, warum Lara überhaupt zur Schatzjägerin wurde. Im Spielverlauf unternehmen Sie einen Abstecher nach Bolivien, Peru und Westafrika, wo Sie gegen Grabräuber und gruselige Fabelwesen antreten. Besonders interessant hören sich die Rätsel an. Statt simpler Schalterpuzzles verspricht Crystal Dynamix komplexe Aufgaben mit mehreren Lösungswegen. Dafür, dass die knapp bekleidete Lara auch optisch gut rüberkommt, sorgt die aufgebohrte *Project: Snowblind*-Engine. RALPH WOLLNER

Info: www.eidos.de


»Neues Designer-Parfum: Hand-Joop.«



IN DER DUNKELHEIT
WEIST DER MUTIGE DEN WEG.
DUNGEON SIEGE II
Eine Horde Kämpfer ist nur so stark wie ihr Anführer. In der gefährlichen Welt von Dungeon Siege II führst du eine Gruppe harter Krieger an, baust ihre Fähigkeiten aus und übernimmst die Kontrolle über die ungewöhnlichsten Kreaturen. Nur so kannst du das mächtige Schwert von Zaramoth erobern und die Tyrannei, die Aranna heimsucht, besiegen. Ob du in der Fortsetzung des millionenfach verkauften Dungeon Siege alleine kämpfst oder dich für eine Multiplayer-Kampagne entscheidest – das Schicksal der Fantasy-Welt liegt in deinen Händen. www.microsoft.com/germany/games/dungeonsiege2
GAS powered GAMES
Microsoft game studios
Games for Windows
© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2002–2005 Gas Powered Games Corp. Alle Rechte vorbehalten. Gas Powered Games und Dungeon Siege sind exklusive Markenzeichen von Gas Powered Games Corp. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo und das Windows Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Wir brauchen Meier!

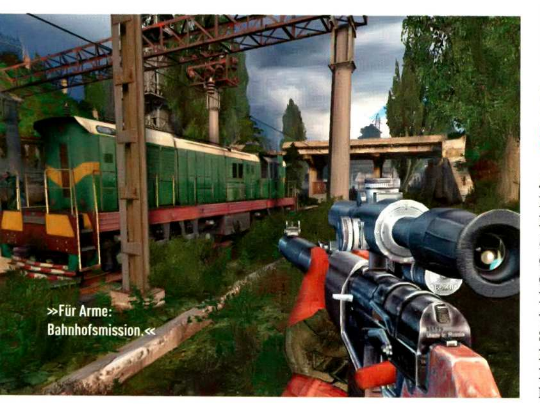
Eier haben wir genug. Während wir oft zu früh kommen, kam Sid Meiers CIVILIZATION 4 für den Test zu spät ...


»Erwischt: CTF-Cheater.«

Strategie | Viel zu spät erreichte uns die Testversion von *Civilization 4* – so hat es mit der Prüfung auf Herz und Nieren nicht mehr hingehauen: PC ACTION-Redakteure sind schließlich Frühstarter. Die Folge: Tränen flossen in Strömen, die Familienpackung Papiertaschentücher reichte nicht aus. Die Trauer währt aber nicht lang: Bereits in der nächsten Ausgabe erwartet Sie ein umfangreicher Test des Strategiekrachers. Dinge, auf die Sie sich freuen können, gibt es zuhauf. Die dritte Dimension hält endlich im *Civilization*-Universum Einzug. Mit der brandneuen 3D-Engine erobern die Firaxis Studios zwar nicht das Spitzenfeld, für eine gute mittlere Platzierung reicht's jedoch allemal. Dazu haben die Entwickler den Technologiebaum komplett überarbeitet. Eine strikte Unterteilung in verschiedene Zeitalter wie Altertum oder Mittelalter gibt es nicht mehr, was dem Spieler eine stärkere Spezialisierung auf bestimmte Wissenschaftszweige ermöglicht. Gut! MARC BREHME

Info: www.civ4.com




»Für Arme: Bahnhofsmission.«

Fahrplanänderung

Weil's mal wieder länger dauert: Die Entwickler von S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL erklären den Grund der Verschiebung.

Action-Adventure | Was, um Himmels Willen, dauert denn da bloß so lang? Das fragen sich *S.T.A.L.K.E.R.*-Interessierte aufgrund pausenloser Verschiebungen. Andrew Prokhorov, leitender Designer bei Entwickler GSC, veröffentlichte im Internet ein Statement. Demnach hätte eine Prüfung der Geschichte und der Lebenssimulation im Spiel ergeben, dass diese nicht der angestrebten Qualität entsprächen – eine Überarbeitung sei die Folge, und die dauere eben. Ebenfalls unter der Lupe: KI und Hardware-Anforderungen. *S.T.A.L.K.E.R.* soll nämlich auch auf schlechter ausgerüsteten Rechnern gut laufen. Einen Erscheinungstermin nannte Prokhorov nicht. Haben wir unter diesen Umständen auch nicht erwartet ... ANDREAS BERTITS

Info: www.stalker-game.com

DER KAMPF GEHT WEITER!

STAR WARS BATTLEFRONT II



STAR WARS BATTLEFRONT II, DER NACHFOLGER DES MEISTVERKAUFTEN *STAR WARS*-SPIELS ALLER ZEITEN, LÄSST DICH NEUE EPISCHE SCHLACHTEN ERLEBEN - AUF DEINE ART! KÄMPFE AUF NEUEN PLANETEN, ALS JEDI UND DIESMAL AUCH IM WELTALL!











AM 31. OKTOBER GEHT ES ZURÜCK AN DIE FRONT!

ERHÄLTLICH FÜR PLAYSTATION® 2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM, PSP™ (PLAYSTATION PORTABLE) SYSTEM, XBOX® UND PC.

www.swbattlefront2.com



LIES MICH!

THE MATRIX: PATH OF NEO


»Herr Doktor, es brennt immer so beim Wasser lassen!«

Action | *Enter the Matrix* brauchte keine Sau? Verkauft hat es sich trotzdem. Spielerisch will *Path of Neo* vieles besser machen. In der Rolle des Kinohelden ballern, prügeln und hüpfen Sie hier durch alle drei *Matrix*-Filme, Ausschnitte der Streifen gibt's obendrauf. Die Vorabversion für Playstation 2 offenbarte einige gute Ansätze. So laufen Kämpfe jetzt flüssiger und logischer ab. Technisch überzeugte uns der Titel aber noch nicht und die PC-Version bekamen wir noch nicht zu sehen. Erscheinen soll *Path of Neo* bereits im November. (AI)

Info: www.atari.com/thematrixpathofneo

MYST 5: END OF AGES

Adventure | *Myst*-Entwickler Cyan Worlds am Ende? Massenentlassungen hat es gegeben und *Myst 5* (Test auf S. 134) wurde als letzter Teil der Reihe deklariert. Hat da gerade jemand gesagt, dass würde auch endlich Zeit? Das ist doch nur der Neid der Ignoranten, die den wahren Reiz dieser Adventure-Perlen nicht erkennen oder so ähnlich! Jedenfalls ist der Laden gerettet, ein Großteil der Belegschaft wurde wieder eingestellt. Wer der Retter ist? Verrät keiner. Sicher ist nur, dass die Entwicklung nun in eine andere Richtung geht. Was auch immer das bedeutet. (AI)

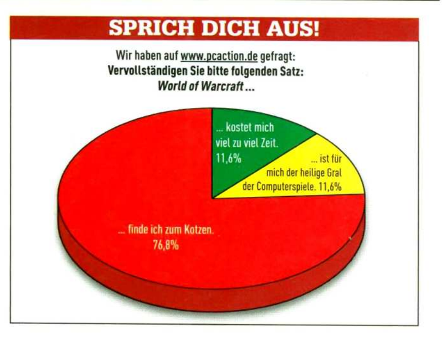
Info: www.myst5.com

ANSTOSS 2006


»Evolution: Aus Libellen werden in tausend Jahren Tabellen.«

Sportmanager | Armut, Arbeitslosigkeit, Alkoholismus und Fußball sind fest in der germanischen Kultur verankert und da freute uns die Ankündigung von *Anstoss 2006* natürlich umso mehr. Die neueste Version will an die alten Glanzzeiten der Manager-Simulation anknüpfen. Wie Ascaron das anstellen will? Ganz einfach: Tonnenweise Verbesserungen! Zum Beispiel einen komplett neuen Aufstellungsscreen, der übersichtlicher und bedienungsfreundlicher sein soll. Außerdem gibt es etwa erweiterte Chefbüro-Eigenschaften. So erhalten Sie jetzt sogar Faxe zum aktuellen Tagesgeschehen. Erstmals enthält ein *Anstoss*-Titel auch Montags-Livespiele, wie man sie im echten Leben aus der zweiten Liga kennt. Original-Daten gibt es mangels Lizenz auch zwar diesmal nicht, dafür aber einen umfangreichen Editor sowie einen Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler. (AI)

Info: www.ascaron.com



Sterne, groß!

DARKSTAR ONE nähert sich der Einflugsschneise: ein Weltraum-Action-Abenteuer mit Rollenspiel-Elementen. Klingt wie Freelancer – und gut.


»Verbreitet Terror im Weltraum: All-Qaida.«


»Du Depp! Ich wollte doch zur Sparkasse und nicht zur Nebelbank.«

Action | Abseits der hier zu Lande üblichen Rollenspiele, Wirtschafts- und Federviehvernichtungssimulationen bastelt Ascaron an *Darkstar One*, einem actionlastigen Weltraumabenteuer, das sich spielen soll wie eine Mischung aus *Freelancer* und *Privateer*. Die Hauptstory führt Sie durch eine über 400 Sonnensysteme große Spielwelt. Für spannende Handlung soll die preisgekrönte Sciencefiction-Autorin Claudia Kern (*Vampire, Monster, Werwölfe*) sorgen. Das freie Spiel ist ebenfalls möglich, Nebentätigkeiten reichen von Piraterie über Kopfgeldjagd bis hin zum ehrbaren Handel. Sie behalten zwar ihr Raumschiff immer, verbessern es aber durch mysteriöse Artefakte ständig. Zudem düsen Sie in Minispielen schon mal über Planetenoberflächen oder durchstöbern in Asteroiden geheime Labyrinthe nach Beute. Im ersten Quartal 2006 können Sie losflitzen. ANSGAR STEIDLE

Info: www.darkstar-one.de



Mitmachen und abgreifen per SMS!

HARDWARE-GEWINNSPIEL

SEITE 25

Erneut haben wir für Sie Preise im Gesamtwert von über 5.000 Euro im Angebot. Diesmal können Sie mit etwas Glück Eingabegeräte speziell für Zocker von Raptor Gaming und ZBoard sowie Fanartikel von Blizzard zu *World of Warcraft* – darunter eine lebensgroße Nachtelfe – gewinnen. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 25 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 27" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 27 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-12-05", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



GAMESLOAD

SEITE 20

Spiele direkt aus dem Internet auf die heimische Festplatte downloaden, zuvor kostenlos Probe spielen und in Ruhe nach aktuellen Hits stöbern – das alles bietet das Internetportal Gamesload.de. Zur Eröffnung der neuen Web-Präsenz verlosen wir zusammen mit Gamesload fünf Spiele zur freien Wahl aus dem Katalog. Um zu gewinnen, beantworten Sie die Frage auf Seite 20 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 28" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 28 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „GL-News", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel @pcaction.de.



ATARI

SEITE 22

Ja, *Enter the Matrix: Path of Neo* steht kurz vor der Fertigstellung. Damit Sie sich künftig auch mit allen Details und flüssigen Animationen als Neo durch die Gegend prügeln können, stiftet Atari die nötige Hardware dazu. Nämlich den MSI Mega 180 Barebone inklusive Fernbedienung. Nehmen Sie am Gewinnspiel teil Sie, indem Sie die Frage auf Seite 22 beantworten und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 29" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 29 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Path of Neo", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



TAKE MS

SEITE 174

Der *Mem-P3*-Player von Take MS fasst 128 Megabyte Daten und spielt Musikdateien im MP3- und WMA-Format ab. Doch, doch, das interessiert Sie schon, denn gleich zwölf Stück der handlich-kleinen Geräte verlosen wir in diesem Monat. Sie wollen so ein Teil? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 174 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 30" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 30 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Take MS", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 36

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 25 Vietcong 2) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 47

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 26 Call of Juarez) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Nehmerqualitäten

Sie greifen gern mal zu? Dann nichts wie ran an die Buletten! Machen Sie mit bei unserem Gewinnspiel und ziehen Sie einen der Superpreise (Gesamtwert 5.000 Euro) an Land, die Blizzard, Raptor Gaming und Sunflex zur Verfügung stellen. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC GAMES und PC GAMES HARDWARE statt.

Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Das gibt es zu gewinnen:



Eingabegeräte von Raptor Gaming
5x Raptor Gaming K1
10x Raptor Gaming M1
10x Raptor Gaming M2

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Raptor Gaming fünfmal das Spieler-Keyboard Raptor Gaming K1. Das Eingabegerät wurde in Zusammenarbeit mit Cherry entwickelt und besitzt unter anderem austauschbare Spezialtasten. Außerdem warten 20 Spieler-Mäuse aus der aktuellen M-Serie auf ein neues Herrchen (oder Frauchen)! Für Profizocker interessant: Mit Gewichten passen Sie die M2-Maus individuell an und verändern die Abtastrate des Nagers per Knopfdruck.

Gesamtwert: € 1.800,-



***World of Warcraft*-Fanartikel von Blizzard**
1x Lebensgroße *WoW*-Nachtelfe
3x *World of Warcraft*-Spiel
5x *WoW*-T-Shirts
5x *WoW*-Mauspads

World of Warcraft-Fans aufgepasst: Hier gibt es eine lebensgroße Nachtelfen-Figur zu gewinnen. Die hochwertige Schönheit ist detailreich verziert, streng limitiert und nicht im Handel zu erwerben. Zudem verlosen wir dreimal das Spiel sowie T-Shirts und Mauspads.

Gesamtwert: € 1.500,-



Spezial-Tastaturen von Sunflex
20x Zboard
10x *Age of Empires 3*-Keyset (Limited Edition)
10x *Call of Duty 2*-Keyset (Limited Edition)

Mit diesen Spezialtastaturen haben Sie alles im Griff: Wir verlosen 20 Zboards, die Sie mit speziellen Key-Sets perfekt an Spiele anpassen können. Zehn Gewinner bekommen zu ihrem Zboard ein *Age of Empires 3*-Keyset, die anderen zehn je eins für *Call of Duty 2*. Die Sets sind perfekt auf die Steuerung des jeweiligen Spiels zugeschnitten.

Gesamtwert der Preise: € 1.700,-

Das musst du wissen!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Zocker, die in *World of Warcraft* weit vorangekommen sind, haben

a) Molten-Core-Erfahrung

b) Rotten-Core-Erfahrung

c) Cora-et-labora-Erfahrung

d) Flora-und-Fauna-Erfahrung

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 24. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 30. November 2005.

DIE VERANTWORTUNG ZU TRAGEN IST HART.

DIE KONSEQUENZEN ZU TRAGEN IST NOCH HÄRTER.



NET NEWS

»Hat versehentlich die schwarzen Socken mitgewaschen: Ku-Klux-Klan-Chef.«

»Nach dem Unfall mit dem Tiger versuchte Roy seine Tricks mit Bären.«

»In Wirklichkeit kamen die Heiligen Drei Könige zu spät.«

Trolliges Kerlchen!

In THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR hauen Sie gewaltigen Unholden mächtig was auf die Glocke.

Online-Rollenspiel | Wer wollte beim Anblick der majestätischen Elbenstadt Bruchtal, der schaurigen Höhlen Morias und der saftigen Felder des Auenlandes in den *Der Herr der Ringe*-Filmen von Peter Jackson nicht selbst einmal durch die Welt Mittelerde wandeln? Entwickler Turbine (*Asheron's Call*) ermöglichen Ihnen das im Laufe des nächsten Jahres in einem Online-Rollenspiel. *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* versetzt Sie mit tausenden von Mitspielern in die nordwestlichen Regionen des Reiches, wo Sie gegen die Finstermänner Saurons in den Kampf ziehen. Als Mensch, Elb, Zwerg oder Hobbit erleben Sie nicht nur heiße Schlachten, sondern auch spannende Missionen. Die Macher wollen besonderen Wert auf eine interessante Geschiche legen. Bei der faszinierenden Welt eines J.R.R. Tolkien dürfte das nicht schwer fallen. Die Aufträge sollen Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt haben. Beispielsweise greifen Sie ein Banditenlager an, doch die üblen Wichte rächen sich und belagern kurzerhand Ihr Heimatdorf. Klingt echt gut! ANDREAS BERTITS

Info: http://lotro.turbine.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Der freche Daniel P. Schenk (A Gamer's Day) dreht wieder einen Film. E-Sportler nehmt Euch in Acht. Die Nummer wird böse!"

Die machen wir nass!

»Gewinnerteam: Hourenwagenmeisterschaft.«

E-Sport | Die *World Cyber Games (WCG)* sind die Olympischen Spiele des E-Sports. Nationalmannschaften aus 70 Ländern spielen um eine halbe Million Dollar Preisgeld. Die deutschen Vertreter haben sich in einer Badespaß-Qualifikation im „Tropical Islands" in Brand (nahe Berlin) formiert. Man sah Zocker in knappen Shorts und auch sonst viel nackte Haut. Wer verlor, ging baden – im doppelten Sinn des Wortes. Bei fast tropischem Klima mit 25 Grad Celsius und 60 Prozent Luftfeuchtigkeit erschwerten Schweißfinger die Zielübungen der Profispieler. Die perfekte Vorbereitung für die E-Sport-Olympiade, denn die findet dieses Jahr im heißen Singapur statt. Deutschland hat Sportler in acht Disziplinen (davon zwei Xbox-Athleten) am Start. Ein gemischtes Team unter Führung von Mousesports repäsentiert uns bei *Counter-Strike Source*. In *Need For Speed Underground 2* tritt Niklas „Sliver" Timmermann an, um seine Goldmedaille zu verteidigen. In *Starcraft: Broodwar* messen sich mit Christian „BrEaKdOwN" Schäfer und Fredrik „FiSheYe" Keitel gleich zwei Spieler aus dem Team ESA Lehnitz mit den traditionell dominierenden Champions aus Korea. Weiterhin sind wir in den Disziplinen *Warcraft, FIFA, Warhammer 40.000, Dead or Alive* und *Halo* vertreten. Die Veranstaltung läuft vom 16. bis 20. November und Sie können sie live im Internet verfolgen. Im nächsten Jahr kommt E-Sport-Olympia übrigens nach Europa: Die Autorennstadt Monza (Italien) richtet die *World Cyber Games 2006* aus. FELIX LOHMEIER

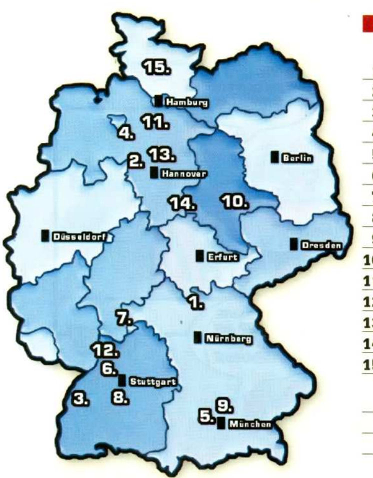
Info: www.wcg-europe.org

Bei den WORLD CYBER GAMES wollen die deutschen Teams ihre Kontrahenten im heißen Singapur mächtig ins Schwitzen bringen.

Fotos: Advanced Cyber Entertainment

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILNEHMER	WWCL	ANM.STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Invasion Deluxe	21.10.2005	96215 Lichtenfels	500	✘	■	www.invasion-deluxe.de
2	Gamesession HAN 10	21.10.2005	30827 Garbsen	400	✔	■	www.gsh-lan.com
3	TT-LAN 21	28.10.2005	77652 Offenburg	276	✘	■	www.tt-lan.de
4	LANasutra 9	28.10.2005	27283 Verden	333	✔	■	www.lanasutra.de
5	FighterNight #7	04.11.2005	81249 München	528	✔	■	www.fighternight.de
6	IBL eXtreme	04.11.2005	75038 Oberderdingen	308	✔	■	www.ibl-lan.de
7	Strikerlan 5	04.11.2005	63897 Miltenberg	264	✔	■	www.strikerlan.de
8	Dimensions II 05	11.11.2005	72768 Reutlingen	384	✘	■	www.dimensions.de
9	FiestaLAN v3	18.11.2005	85609 München	305	✔	■	www.fiestalan.de
10	LANnation IX 2005-2	25.11.2005	06846 Dessau	400	✔	■	www.lannation.de
11	LANresort II	25.11.2005	29646 Bispingen	280	✘	■	www.lanresort.de
12	Gigahertz Lan XVII	25.11.2005	76694 Forst	408	✔	■	www.gigahertz-lan.de
13	Alpha DEKA 2005	02.12.2005	29221 Celle	650	✔	■	www.alpha-lanparty.de
14	Play-Grounds	02.12.2005	38899 Hasselfelde	240	✔	■	www.play-grounds.de
15	NorthCon Winter 2005	16.12.2005	24537 Neumünster	3.553	✔	■	www.northcon.de
	ÖSTERREICH						
	LAN Cube	28.10.2005	9210 Pörtschach	333	✘	■	www.lancube.net
	nur48stunden - Teil 16	04.11.2005	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at
	SCHWEIZ						
	sLANp XII	18.11.2005	8953 Dietikon	400	✔	■	www.slanp.ch
	NetGame Convention	08.12.2005	3600 Thun	800	✘	■	www.netgame.ch


»Verdammt, ich hätte die Socke vor dem Überfall doch waschen sollen!«

Ab in die Maske!

Mit seinem neuen Film *TCR* will Daniel P. Schenk den nächsten Hit landen.

E-Sport | Nach dem spektakulären Erfolg von „A Gamer's Day" startet Nachwuchs-Regisseur Daniel P. Schenk jetzt die Dreharbeiten zu seinem zweiten Film *TCR* – mit Unterstützung einer professionellen Produktionsfirma. Hauptdarsteller Alexander Roth spielt diesmal gleich mehrere Rollen. Schenk will trotz 25.000-Euro-Budget der Szene treu bleiben und an den frechen, satirischen Humor seines Debütstreifens anknüpfen. *TCR* erscheint im 1. Quartal 2006 exklusiv im Internet. FELIX LOHMEIER

Info: www.danielpschenk.com

Foto: Fallendream Productions









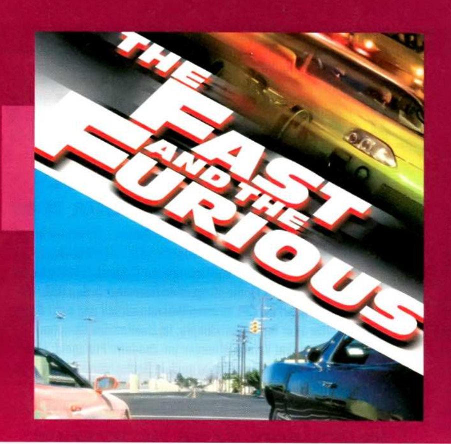
BESSERWISSER

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER *WORLD OF WARCRAFT*

Lebe das Spiel!

Der geneigte E-Sportler hat einen natürlichen Feind. Es handelt sich um einen Widersacher, der zunächst gar keinen feindlichen Eindruck macht. Deshalb ist er so tückisch und deshalb verfallen ihm auch so viele. Der Feind stellt sich vor und scheint zu Beginn sehr freundlich und umgänglich zu sein, doch je mehr Zeit man mit ihm verbringt, desto verheerender sind letztendlich die Folgen. Natürlich ist die Rede von *World of Warcraft*. Kaum ein Spiel hat so viele soziale Strukturen zerschlagen wie dieses Online-Rollenspiel. Ich kenne Profi-Zocker, die hochdotierte Turniere schmissen, weil sie einen Dolch suchten, der eine halbe Sekunde schneller zuschlägt als der alte. *World of Warcraft* ist so verlockend, weil man im Gegensatz zu den meisten E-Sport-Spielen nicht viel Können braucht, sondern viel Zeit! Aus eigener Erfahrung weiß ich um die Gefährlichkeit dieses Spiels. Machen wir uns doch nichts vor, Sie lesen diesen Text hier nur, weil Sie gerade von den Crossroads nach Ogrimmar fliegen. Der Zocker passt sein soziales Umfeld dem Spiel an und nicht umgekehrt. Eingekauft wird nur noch, wenn es die Wartezeit bei den Alterac-Schlachtfeldern zulässt. Wer hingegen nicht bereit ist, sein Leben dem Spiel zu widmen, verliert schnell den Anschluss an die Spitze. Kennen Sie das Gefühl, wenn Sie als Level-47-Spieler nach Ironforg kommen? Das ist wie in einer Disco. Dort sind zwar nur Models drin, aber man selbst hat Akne und eine Frisur wie Günter Netzer. Deshalb fordere ich einen *WoW*-Server für hart arbeitende und sexuell aktive Menschen. Da wäre man auch vor den Dauerzockern aus der PC ACTION-Redaktion sicher ...

»Mama sagte immer: Das Leben ist wie eine Pralinenschachtel ...«



Jetzt bei T-Mobile:

Zwei Games zum Preis von einem downloaden



Das Hot Games Special
vom 01.10. bis 15.11.2005



TheFast & TheFurious™
Tritt als Rennfahrer aus dem Kinohit gegen die besten aller Street Racer an. Im Straßenrennen, das jede Woche neue Umgebungen und Herausforderungen bietet, rasen Sie mit 5 anderen Fahrern um die Wette.



Gauntlet™
Wähle einen von vier Charakteren und kämpfe dich durch 25 schwierige und mysteriöse Level. Entdecke dabei gefährliche Kerker, jage Monster und erbeute wertvolle Schätze.



Robocop™
Halb Mensch, halb Maschine – so befreist du die Straßen Detroits von Kriminalität und beschützt die Bürger dieser Stadt vor Übergriffen.



3D Pool
In drei unterschiedlichen Spiel-Modi kannst du dich mit deinen Gegnern messen und sie mit Geschick besiegen.



Jewel Quest™
Löse das Rätsel in jedem Level, indem du drei passende Gegenstände in einer Reihe oder Spalte nebeneinander setzt. Diese färbt sich golden. Hast du alle Quadrate eingefärbt, ist das Level gewonnen.



Pink Panther™: in Rare Pink
Sammle alle Waffen und energiespendenden Gegenstände in sieben unterschiedlichen Leveln auf und kämpfe dich als „Pink Panther" durch vier verschiedene Schwierigkeitsgrade.



Colin McRae Rally 2005™
Versuche mit dem Subaru WRX jede Strecke in der schnellstmöglichen Zeit zu durchfahren. Zwischenzeiten verraten dir deine Position. Achte dabei immer auf die Beschädigungen deines Wagens.



Maria Sharapova Tennis
Maria Sharapova Tennis lässt dich alle harten Anstrengungen und Herausforderungen einer Welt-Tennistour der Damen live erleben. Werde selbst zum Champion.



Platoon™
Hast du das Zeug zu einem Elitesoldaten? Platoon™ bietet dir die Möglichkeit, dein Können unter Beweis zu stellen und erfahre als junger Soldat im Vietnamkrieg zu kämpfen.



EA SPORTS™ FIFA Football 2005 MIE
Ob Freundschaftsspiel, Tournament, Training oder Elfmeterschießen – hier kannst du zeigen, wie gut deine Fußballkünste wirklich sind.



Nate Adams FMX
Lenke dein Bike in einem vorgegebenen Zeitfenster so schnell wie nur möglich über die Strecke und hinterlasse dabei einen bleibenden Eindruck bei deinen Gegnern.



EA SPORTS™ Tiger Woods PGA Tour® 2005
Sei ein Golfprofi und spiele Seite an Seite mit weltbekannten Stars eine 18-Loch-Partie Golf. Hierzu stehen dir die Originalplätze der PGA Golf Tour zur Verfügung.

* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie Hot Games Special auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

Noch mehr coole Games findest du im Internet unter www.t-mobile.de/downloads



Nimm 2, zahl 1!

Ab 01.10. bis 15.11.2005

Für nur 4,99 € zwei Games deiner Wahl downloaden.

T · · Mobile · · ·



Auf einen Schlag!

Mit tausenden von Spielern machen Sie in AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES die Welt unsicher.

Online-Rollenspiel | Ein Einzelspieler-Rollenspiel und eine Online-Welt in ein und demselben Titel? Funcoms *Age of Conan: Hyborian Adventures* macht diese Absurdität wahr. Während Sie als entflohener Sklave zunächst allein die Welt verunsichern, zocken Sie ab Level 20 gemeinsam mit tausenden anderer Helden. Auch das Kampfsystem hebt sich brachial von dem der Genrekonkurrenz ab. Hier geht es ordentlich zur Sache und abgeschlagene, zum Glück virtuelle Gliedmaßen sind keine Seltenheit. Bis zur ersten Häfte des nächsten Jahres heißt es aber noch: Geduld bewahren! ANDREAS BERTITS

Info: www.ageofconan.com

DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Madeleine Papst
Beruf: Staatl. geprüfte Fremdsprachensekretärin
Alter: 23 (manchmal auch acht, wenn ich mal wieder kindisch bin (jeden Tag ...))
Nickname: Bloody Madi oder auch Nina
E-Mail: fearnina7@web.de
Lieblingsgenre: Action-Adventures, Horror
Lieblingsspiele: Silent Hill 1 bis 4 (warte auch begierig auf 5 und den Film ...)
Seit wann ich spiele: Seit ich mit zehn oder elf meinen Amiga 600 bekam!
Statement: Wir werden alle sterben (habe ich von meinem Neffen, der ebenso zockkrank ist wie ich).

Anm. d. Red.: Du stehst auf Horror? Wieso bist du dann noch nicht verheiratet? Kleiner Scherz. Komm doch mal bei uns in der Redaktion vorbei. Nach unseren nächtlichen BU-Konferenzen könnte dir der eine oder andere Redakteur ganz schön Angst einjagen. Aber das wäre bestimmt eine Spur zu hart.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!



QUAKE 4 @ CPL WORLD TOUR 2006

E-Sport | Dieses Jahr bestimmt noch *Painkiller* die 1.000.000-Dollar-Welttournee der Cyberathlete Professional League (CPL). Das Finale steigt Ende November in den USA. Im nächsten Jahr kehrt die CPL zu ihren Wurzeln zurück und setzt *Quake 4* an die Spitze aller Profi-Wettkämpfe. Im Duellmodus kämpfen dann Zocker bei fünf Veranstaltungen um das fette Preisgeld. Ein Zwischenstopp der Welttournee ist auch in Deutschland geplant. (FL)

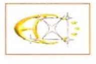
Info: www.cplworldtour.com

VANGUARD: SAGA OF HEROES


»Auch ohne Band leicht zu erkennen: Klaus Meine.«

Online-Rollenspiel | Häufig ist weniger mehr – aber eben nicht immer: So einsteigerfreundlich und unkompliziert *World of Warcraft* ist, viele Hardcore-Online-Rollenspiel-Fans vermissen die Komplexität früherer Genrevertreter wie *Everquest* und Co. Und so taten sich Brad McQuaid und Jeff Butler nach ihrem Weggang von Sony zusammen, um eine neue Firma mit dem klangvollen Namen Sigil Games Online zu gründen und das Konzept von *Vanguard: Saga of Heroes* zu entwicklen. Hier bekommen Tüftler genau das, was sie wollen: Unmengen an Statistiken und Zahlen. Gepaart mit einer gewaltigen Welt, die mehrere riesige Kontinente umspannt, und einer modernen Grafikengine, erwartet Spieler mit Hang zur Komplexität ein wahres Eldorado. Allerdings müssen sich Abenteurer, die bereits feuchte Hände bekommen haben, noch eine Weile gedulden. Das Spiel kommt nämlich frühestens Mitte 2006. (AB)

Info: www.vanguardsoh.com



MOUSESPORTS DOMINIERT EUROCUP

E-Sport | Im europäischen Wettkampf der niederländischen Onlineliga Clanbase siegte Mousesports gleich in zwei Disziplinen: *Counter-Strike* und *Unreal Tournament*. In Almere (Holland) trafen die Finalisten aufeinander und spielten um insgesamt 45.000 Euro Preisgeld. Der deutsche *Warcraft 3*-Spieler Daniel „Miou" Holthuis enttäuschte und schied früh aus. (FL)

Info: www.clanbase.com/ec11.php

FERIENDORF-LAN IN CENTER PARCS



LAN-Party | Noch keinen Plan für das nächste Clantreffen? Hier kommt was: Die *LANresort II Feriendorf*-LAN-Party von InnovaLAN findet vom 25. bis 28. November in den Center Parcs in Bispingen (zwischen Bremen und Hamburg) statt und bietet in rund 50 Bungalows Platz für bis zu 280 Spieler. Der Spaß kostet in einer Sechsergruppe 77,50 Euro pro Person. Perfekt für einen Ausflug kombiniert die LAN-Party Netzwerkspiele und Urlaubsfeeling. (FL)

Info: www.lanresort.de

LESERBRIEFE

Jung, ledig, flucht ...

Wie Sie per Internet die Frau fürs Leben finden, wenn Sie Schwein haben, und was Sie dabei durchmachen müssen.

Ich wollte das nie tun. Nie! Für mich war immer klar: Menschen, die sich per Zeitungsannonce oder Internet zu „Blinddates" verabreden, sind entweder hässlich, charakterlich verkorkst, fett, Massenmörder oder alles zusammen. Selbst wenn ein Foto dabei ist, woher soll ich denn vor einem Treffen wissen, ob Nymphe69 nicht in Wahrheit Helmut heißt, 200 Kilo wiegt, stark behaart ist und nach Elefantenpenis riecht? Tja, und dann hab' ich es doch getan. Da war beispielsweise Rebecca (alle Namen geändert), eine sehr hübsche Person, allerdings dem deutschen Schlager zugetan. Das hätte ich noch ertragen, man kann sich ja auch Musik schön saufen. Als ihre beiden Töchter allerdings bei einem späteren gemeinsamen Ausflug in einen Freizeitpark beschlossen, dass ich es nicht mal wert sei, ignoriert zu werden, wurde ich skeptisch. Sie schafften es, fünf Stunden durch mich durch zu schauen. Faszinierende Leistung, aber irgendwie befremdlich. Ich traf mich also noch mit einer anderen Frau. Ganz romantisch, an einem McDonald's-Parkplatz. Aristizia war Rumänin und ich hatte mich vorher abgesichert, dass sie nicht aus Transsylvanien stammt, man kann ja nie wissen! Was folgte, war ein rund 30-minütiges Verhör, bei dem ich nur die ins Gesicht strahlende Schreibtischlampe, den Rauch einer Zigarre und ein paar Daumenschrauben vermisste. Ich bin heute aber auch so überzeugt, dass die Dame früher der Securitatea angehörte. Nachdem ich bei Rebecca über Aristizia abgelästert und dann herausgefunden hatte, dass die zwei beste Freundinnen sind, schlich ich mich lieber. Erwähnenswert sind vielleicht noch Verena, die laut Internetprofil un-, im wahren Leben aber sehr wohl verheiratet war und Tamara, die zwischen unserem Telefonat und der Verabredung tags darauf vier gesunde Mädchen zur Welt brachte. Einmal traf ich mich in einem Anfall von Wahnsinn mit einer Frau, von der ich nur ein winziges Handy-Porträtfoto gesehen hatte. Als sie auf das Café zuging, wo ich bereits saß, wünschte ich noch, sie möge es nicht sein. Dann schwankte ich zwischen Suizid und Swasiland. Es tut mir Leid: Bei Frauen, die mehr als meine rund 90 Kilo auf die Waage bringen, werde ich nervös. Wenigstens weiß ich jetzt, warum solche Treffen Blinddates heißen, sorry für den Kalauer, aber man kann dabei echt blind werden. Die Frau, mit der ich letztlich zusammengekommen bin und später zusammen gekommen bin, hat mir übrigens gedroht: „Wehe, ich schneide bei der Kolumne nicht gut ab!" Meine Freundin hat ein großes Nudelholz. Ich habe Angst. Ihnen aber noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Carola Giese, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

MEERSCHWEINCHENSÜLZE

*Sehr geehrter Herr Fränkel, ich möchte mich hiermit bei der gesamten PC ACTION entschuldigen. Ich dachte vor einiger Zeit, dass es mir möglich wäre, durch Schnitzel-Tipps einige der Einzeller da draußen wieder auf den rechten Pfad (nämlich zu euch) führen zu können. Dies war leider nicht der Fall. Ich lese in der aktuellen Ausgabe schon wieder nur Meerschweinchensülze in den Leserbriefen. Darüber hinaus muss ich mich entschuldigen, dass ich es in 24 langen Jahren nicht geschafft habe, PURE DUMMHEIT auszurotten und sinnloses Geschwätz zu unterbinden. Es fehlen mir einfach die finanziellen Mittel für genug Munition, um 95 Prozent der Weltbevölkerung loszuwerden... *räusper* Trotzdem möchte ich euch danken, dass ihr mein Leben mit genialen, bösartigen, gewitzten und manchmal herrlich flachen Kommentaren versüßt!!! Was wäre die Welt ohne euch? Wahrscheinlich grauenvoll, denn dann müssten alle, die euch immer an ihren Onaniertätigkeiten teilhaben lassen wollen, wohl oder übel alleine ihre Schnitzel auspacken. In diesem Sinne: Lasst euch nicht unterkriegen! Es gibt immer Leute wie mich, die zu euch halten und genug Intelligenz besitzen, euch in VOLLEM Maße zu würdigen!*

BENJAMIN WALTER, PER E-MAIL

Zum allgemeinen Verständnis: Benjamin vertrat in Ausgabe 9/05 die Ansicht, dass alle, die uns hassen, mit ihren bösen Briefen nur Frust loswerden wollen und Typen seien, die Schweineschnitzel zwi-

schen die Rippen ihrer Heizung klemmen, weil sie keine Partnerin haben. Auf derlei Gedanken kämen wir natürlich nicht. Niemals! Nein, wir sind sicher, dass die Schnitzel bei denen zum Zeitpunkt der Nutzung noch im Schwein sind.



Weise zu verbinden, wie ihr es bei diesen Artikeln gemacht habt, halte ich für absolut unmoralisch. Und das von Leuten, die eigentlich dafür stehen sollten, dass man Kritikern an den Spielen zeigen sollte, dass es nicht (nur) an den Spielen liegt, dass es im realen Leben zu Gewalttaten kommt. Diese Aktionen in eurer Zeitschrift sind da ja wohl absolut kontraproduktiv und bestätigen damit genau die Meinung, die schon viele Menschen über Computerspiele mit Action-Hintergrund haben: Sie verrohen die Menschen und führen zu Realitätsverlust. […] Nach dem, was ich bisher an Leserbriefen in eurer Zeitschrift gelesen habe, kann ich mir auf meinen Brief eigentlich nur zwei Reaktionen vorstellen: 1) Ihr druckt ihn nicht. 2) Ihr antwortet auf ironische Art und Weise, oder macht euch

BETTLERBRIEF

Werte Herrschaften, senden Sie mir bitte kostenlos einige Exemplare „PC ACTION" für meine Sammlung deutscher Presse. Vielen Dank.

WIESLAW MOCHNACKI, NOWY SACZ (POLEN)

Wir legen welche in einen fabrikneuen Golf ohne Alarmanlage, der nachts an der sehr einsamen Dr.-Mack-Straße in Fürth steht. Dann kann dir ja ein Landsmann die Hefte vorbei fahren.

GANZ SCHÖN ROH!



Foto: action press

»Beunruhigend: Blut im Sperma.«

Hallo PC ACTION-Team, ich habe mir mal, da die Vollversion von Enclave beilag, eure Zeitschrift 11/2005 gekauft. Und dann auch gleich ein bisschen darin geblättert, um den ein oder anderen Artikel zu lesen. Und habe ziemlich schlucken müssen. Die Kommentare, die ihr zu einigen Bildern abgebt, zeugen meines Erachtens davon, dass es bei euch mindestens eine Person gibt, die stark an Verrohung leidet. Einen Kommentar zu einem Bild auf dem ein Mann sitzt, mit einer Bombe um den Hals, der lautet „London Bus verpasst", ist ja wohl unter jeder Moral. Das geht einfach zu weit. Man muss doch nachdenken, bevor man so was schreibt. Sich mal klarmachen, was das für ein Gefühl sein muss, seine Familie oder Verwandten bei einem Bombenattentat zu verlieren. Andere Kommentare gehören ebenfalls in diese Kategorie, wie z.B. Witze über Brustkrebs oder Hodenkrebs. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass das noch witzig wäre, wenn der Autor an Krebs leiden würde. Das hat nichts damit zu tun, dass ich jemand bin, der nur Tetris oder Die Sims spielt. […] Aber Realität und Computerspiel in so einer Art und

REDAKTEURE AM PRANGER

[…] Aber zurück zum eigentlichen Bockmist: Schreibt doch euer türkischer Schreibsklave […] in der Vorschau zu Star Wars: Battlefront 2, dass Yodas Heimatplanet Dagobah sei. Richtig ist leider nur, dass sich Yoda aufgrund der Verfolgung aller Jedi durch das neue Imperium verstecken musste, dies tat er auf Dagobah. Der Planet ist also nur sein Versteck, wäre ja auch nicht sehr schlau von dem kleinen grünen Außenminister, wieder zu seiner Heimatwelt zurückzukehren, dort würde ihn ja auch bestimmt niemand vermuten.

JONAS REIMERS, PER E-MAIL

Jetzt muss der Iscitürk aber wirklich tanzen. Im Artikel über Star Wars: Battlefront 2 rät er doch glatt dazu, die Schilde eines Sternenzerstörers zu AKTIVIEREN, um ihn zu zerstören. Guter Plan Iscitürk, viel Glück im Krieg *Daumenhoch*

DANIEL CZEPPEL, PER E-MAIL

Ich beantrage, dass der Redaktionstürke Ahmet Iscitürk an den Pranger gestellt wird. […] Er […] schrieb […] auf Seite 46, Musicload hätte sein Angebot seit Bestehen beinahe verzehnfacht. Allerdings lese ich auf Seite 47 im Interview, dass Musicload mit 40.000 Titeln gestartet ist und jetzt 570.000 Titel umfasst. Dass Angebot hat sich also mehr als verdreizehnfacht. […]

MARTIN HAUG, BAD OEYNHAUSEN

An dem Gerücht, **Ahmet Iscitürk** habe nur deswegen einen so großen Kopf, damit er bei seinem Engagement als einfellige Kürbistrommel im Nürnberger Verein der Afrika-Freunde einen besseren Resonanzhohlkörper abgibt, scheint was dran zu sein. Es war nicht einfach, eine angemessene Strafe für das mehrfache Versagen vergangenen Monat zu finden. Die Pranger-Kommission entschied, an dieser Stelle Iscitürks größtes Geheimnis zu offenbaren. Ihr wurde aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen eine Aussage zugespielt, die er im Gespräch mit einem Freund gemacht hat: „Sag's nicht weiter, aber meine Lieblingsfilme *Pretty Woman*, *Dirty Dancing*, *E-Mail für dich*, *Bridget Jones – Schokolade zum Frühstück* und *Der Pferdeflüsterer* habe ich alle in der Special Edition! Hach, dieser Robert Redford, der wird im Alter doch immer attraktiver!"

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Marc Brehme, Christian Bigge, Ralph Wollner und … na wer wohl? **Ahmet Iscitürk!**	Brehme schrieb in seinem Artikel über den *Half-Life 2*-Mod *The Battlegrounds*, das dieser im amerikanischen Bürgerkrieg angesiedelt sei. Der fand jedoch viel später statt, nämlich von 1861 bis 1865. Der Krieg, um den es bei *The Battlegrounds* geht, ist der amerikanische Unabhängigkeitskrieg von 1775 bis 1783. Dann verbockte unser Ossi noch etwas im Test zu *Black & White 2*, wo er von der österreichischen Sängerin Christiane Stürmer faselte, die in Wahrheit natürlich Christina Stürmer heißt. Wo wir schon beim Thema Namen sind, ein Rundumschlag: Ralph Wollner und Christian Bigge waren verantwortlich, dass im *Total Overdose*-Test „Jimmy Hendrix und Curt Cobain" vorkamen. Richtig wäre „Jimi Hendrix und Kurt Cobain" gewesen. Ahmet Iscitürk schließlich nannte unseren Leser Florian Schütz auf der Aller(vor)letzten Seite einfach Florian Schulz. Immerhin fast richtig. Zur Strafe mussten alle Versager 10.000 mal den Namen Lukasz Ciszewski schreiben, und zwar während im Hintergrund die drei CDs umfassende Kollektion *Sternstunden der Volksmusik* lief. Marc Brehme wurde wegen des Geschichts-Fauxpas zudem 23 Minuten lang das Essen entzogen.	Oliver Junker, Sascha Zimmer, Matthias Gross, Martin Taferner, Tino Kroschewski, Matthias Webern, Florian Schütz

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE

Platz	Tendenz	(Vormonat)	Spiel	Hersteller
1	Λ	(3)	BATTLEFIELD 2	Dice
2	V	(1)	GTA SAN ANDREAS	Rockstar North
3	V	(2)	HALF-LIFE 2	Valve
4	Λ	(6)	DOOM 3	id Software
5	–	(5)	COUNTER-STRIKE SOURCE	Valve
6	Λ	(8)	EARTH 2160	Reality Pump Studios
7	V	(4)	WORLD OF WARCRAFT	Blizzard
8	Λ	(9)	SWAT 4	Irrational Games
9	Λ	(10)	GUILD WARS	NC Soft
10	Λ	(NEU)	FIFA 06	EA Sports
11	Λ	(14)	JUICED	Juice Games
12	V	(7)	FAR CRY	Crytek
13	V	(12)	STRONGHOLD 2	Firefly Studios
14	V	(13)	BROTHERS IN ARMS	Gearbox
15	Λ	(16)	PRO EVOLUTION SOCCER 4	Konami
16	Λ	(18)	DIE SIMS 2	EA Games
17	Λ	(19)	GTR FIA GT RACING	Simbim
18	V	(15)	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	Ubisoft Montreal
19	V	(17)	SACRED UNDERWORLD	Ascaron
20	–	(20)	NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA Black Box

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



Anna Zimmermann, Boll erhält ein Spiel **F.E.A.R.** (Test des Monats 11/2005)

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 25" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 25 Pac-Man) an die 82098 * (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich). Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS (alle Netze) (inkl. 0,12 EUR/SMS V2-D2 Transportanteil); ** 0,70 sfr/SMS; ***0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörigen.

über mich/den Brief lustig, wie ihr es mit anderen Leserbriefen auch schon gemacht habt.

CHRISTIAN SPIESS, PER E-MAIL

Wir würden uns gern über den Brief lustig machen. Haben aber keine Zeit. Müssen noch ein paar Hundewelpen ertränken und für unseren chinesischen Abend tranchieren.

FRAUEN FRAGEN

Hallo liebes PC ACTION-Team!!! Ich wollte mal fragen, ob ihr zufällig Praktikanten in eurer Redaktion sucht??? Ich würde nämlich voll gerne bei Giga Games anfangen, allerdings müsste ich erste redaktionelle Erfahrungen mitbringen. Könnt ihr mir evtl. weiterhelfen???

LYDIA FUNK, PER E-MAIL

Wir könnten dir Erfahrungen anderer Art vermitteln, aber falls du hässlich oder unter 16 bist, haben wir das nie geäußert.



Foto: action press

»Vergiss das Kreuz und nagle mich einfach so!«

VOLL DER ABSCHUSS!



Foto: action press

»Ex-Nationalspielerin: Doris Schröder-Köpf.«

Seid ihr nicht ganz dicht??? Okay, okay, rhetorische Frage ... LOL. Cool, ihr habt mal wieder den Vogel abgeschossen, mit Enclave mein ich, mit der PC ACTION ja ohnehin. Ich bin nun fast 40, aber ich kann die verspießten Kleinscheißer nicht nachvollziehen, die was gegen euren Humor haben. [...]

HANS-JOACHIM TRINKS, PER E-MAIL

Klasse, dass wir sogar in Altenheimen für Heiterkeit sorgen.

FALSCHER FILM

Tag PCA-Team, ich finde eure Zeitschrift voll geil, natürlich auch die Bilduntertitel! Und scheiß drauf was andere böse Menschen über euch sagen, die haben doch alle keine Ahnung! Da ich gerne Videos drehe, hab ich euch mal 'n paar auf die CD gebrannt. Der Spieler bin immer ich, außer bei einigen Screenshots. Ich hab Sequenzen aus dem Spiel mit dem Programm Fraps aufgenommen und diese dann mit Windows Movie

TROTTEL DES MONATS

[...] Habt ihr euch was dabei gedacht, beim Leserbrief „Rätselhaft" den Brief teilweise in einer anderen Schriftart zu drucken? Wenn ja, dann hätte ich das gerne erklärt. Wenn nein, dann: PRANGERANTRAG!!! [...]

MAXIMILIAN VON GERDTELL, PER E-MAIL

Hm ... ob das „Rätselhaft" wohl was zu bedeuten hatte? Na? Die mager gedruckten Buchstaben ergeben den Satz „Wer das liest, ist doof". Was aber nicht stimmt, denn eigentlich ist ja derjenige doof, der's nicht kapiert. Und weil du das eben bestimmt wieder nicht begriffen hast: Wir meinen *dich*.

Hallo, ich habe ein Spiel programmiert und wollte fragen, ob Sie es auf der nächsten Gamestar veröffentlichen könnten. Ich habe vor längerer Zeit mal bei ihrem damaligen Leserwettbewerb mitgemacht und mein Programm schaffte es auf die Zeitschriften-CD. Wäre schön, wenn Sie mein Spiel veröffentlichen könnten. [...]

CHRISTIAN RUPPERT, PER E-MAIL

Wir mutmaßen, dass man in dieser Rubrik alles sehr einfach erklären muss. Also: Wir = Fürth. Gamestar = München. Sie, Christian = doof.

Maker 2.0 bearbeitet. Ich würde mich freuen, wenn ihr mir eine Antwort schickt. Ihr könnt mir per E-Mail oder Post antworten.

ALEXANDER DSHANELIDSE, GERA

Da hast du was verwechselt. Die vom Sexkontakte-Magazin wundern sich bestimmt, was sie mit deinen Spiele-Videos sollen. Und wir hätten nie gedacht, was Pferde alles mitmachen.

RECHT LINKISCH

Hallo, liebe Redaktion, ich habe ein GROSSES Problem und bitte euch nun um HILFE! Ich habe das PC-Spiel Far Cry und würde es gern mit meinem Freund zusammen spielen, da es ja jetzt den neuen Coop-Modus gibt! (siehe Seite www.extreme-player.de/download.php?id=7220)

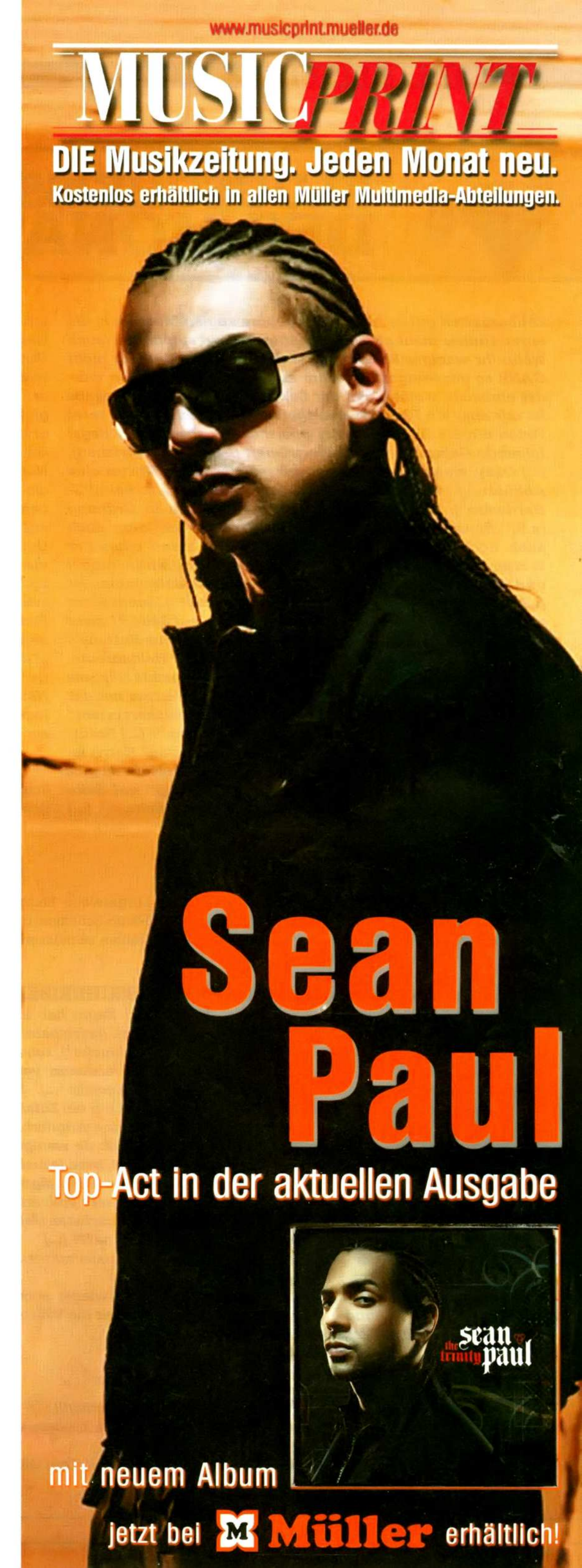
PC ACTION BESORGT'S EUCH!

»Wie immer: Gedränge an der französischen Wand.«

PC ACTION BESORGT'S EUCH! WERBUNG

AUF DVD PC-ACTION-TV

UND NUN ZUR WERBUNG ...
Deutsche Werbung ist schlecht. Wir können das aber noch viel schlechter. Also drehen wir ab sofort Spots als Parodie nach und sind dabei auf Ihre Mithilfe angewiesen. Welche Werbung finden Sie besonders übel? Schicken Sie uns Ihren Vorschlag und ein Skript dazu – per E-Mail an leserbriefe@pcaction.de oder an die aus dem Impressum bekannte Verlagsadresse mit dem Stichwort „Werbung". Der Gewinner wird namentlich erwähnt und vielleicht berühmt!





KLUGSCHEISSER DES MONATS

Zauberhaften guten Abend! Ich gehöre zu den Menschen, die euren Humor nicht als den Lesefluss störend empfinden (auch wenn ihr weniger Rohrkrepierer dabei hättet, wenn ihr nicht GANZ so gezwungen in jedem zweiten Satz einen Gag würdet einbauen wollen). Bei der Lektüre der aktuellen Ausgabe ist mir aber ein Phänomen aufgefallen, das sich wie ein roter Faden durchs Heft zieht: der übermäßige, aber keiner Regel folgende Gebrauch von Bindestrichen (bzw. Binde-Strichen). [...] Okay, wenn ein Teil des zusammengesetzten Wortes eine Abkürzung ist, gehört da ein Bindestrich hin (z.B. bei „PC-Hardware"). Genauso geht es bei Eigennamen in Ordnung (z.B. „Bayern-Stars" oder „Blizzard-Mann"). Ich kann mich auch noch mit Bindestrichen anfreunden, wenn eines der Wörter besonders lang ist (z.B. „Album-Vorveröffentlichung") und sogar, wenn eines einer anderen Sprache entnommen ist (z.B. „Fantasy-Rollenspiele" oder „Talent-Scout"). Somit ist es gerade noch verzeihlich, wenn Herr Iscitürk auf Seite 91 zwar „Maustasten" hat, aber ein paar Zeilen später „Maus-Buttons". Aber warum dauert es keine 15 Stunden bis zur Heldenrente, sondern bis zur „Helden-Rente"? Warum steht nichts Näheres im Infokasten, sondern im „Info-Kasten"? [...] Warum hat das Spiel zwar ein „Menü-System", aber ein „Speichersystem" – in diesem aber wiederum zwei „Speicher-Arten"? [...] Natürlich beschränkt sich das Phänomen keineswegs auf Herrn Iscitürk, sondern findet sich unentwegt im ganzen Heft; da gibt es „Piloten-Kabinen"; eine „Internet-Verbindung" auf Seite 46, gefolgt von einer „Internetverbindung" auf Seite 47, [...] etc., etc. Lukasz Ciszewski lässt einmal sogar den Bindestrich weg („MittelfeldLegende", S. 111); vermutlich, weil alle zur Verfügung stehenden schon anderweitig im Heft verstreut waren. Ganz übel wird's, wenn durch falsche Bindestriche die Bedeutung verwässert wird, z.B. beim „Echtzeit-Strategietitel" von Andreas Bertits auf Seite 18. Vermutlich wollte er nicht behaupten, dass hier ein Titel in Echtzeit stattfindet, sondern dass es sich um einen Echtzeitstrategie-Titel handelt. Nebenbei: Ich bitte um eine Extra-Strafe für Ralph Wollner für die „Kimme-und Korn-Ansicht" auf Seite 58 sowie für den unbekannten Verantwortlichen für das „Peter Molyneux'-Spiel" auf Seite 7; der Apostroph setzt dem Ganzen die Krone auf. Und: mit welcher Word-Version arbeitet ihr, die Marc Brehme auf Seite 16 nicht mal das „Medaillion" unterstreicht??? So, genug gemotzt. Ihr macht ja eine gute Zeitschrift. Nur schreibt in Zukunft ruhig mal was zusammen – auf dass euer Redaktions-Team auch in den Folge-Monaten eine schöne Spiele-Zeitschrift herausbringe! PS: Wer hat eigentlich den Kasten „Titelkampf" auf Seite 111 verfasst? „Daraufhin merkte Verleger EA, dass jede Nation seinen eigenen Helden hat"??? Jede Nation SEINEN eigenen Helden? Den eigenen Helden von Verleger EA oder wie?!? Da stellen sich dem anspruchsvollen Leser doch alle ihre Nackenhaare auf.

ROBIN KUSCHNIERSCH, DORTMUND

Schon klar, Robin, in der Schule ständig als Streber verprügelt worden sein und hier jetzt auf dicke Hose machen.

aber keiner von den Links, die dort angeboten werden, funktioniert! Was soll ich jetzt tun??? [...]

JO-HENDRIK FRICKE, PER E-MAIL

Bedien du die Maus und dein Freund die Tastatur, das ist auch Coop.

FALSCH RUM?



»Er hätte sich seinen Australien-Urlaub anders vorgestellt.«

Foto: action press

Liebes PC ACTION-Team, wie kann man nur so dumm sein, ich schlag wie jeden Monat voller Erwartung meine PCA auf und muss zu meinem Entsetzen feststellen, dass die letzten fünf Seiten falsch herum bedruckt worden sind, da stellt sich einem doch die Frage, was könnt ihr überhaupt?

TIMM FORSTMANN, PER E-MAIL

Wir können nichts und das derart gut, dass wir ein Schweinegeld damit verdienen. Mittlerweile heizen wir schon mit 500-Euro-Scheinen, um weniger Steuern zahlen zu müssen.

KÜNDIGUNGSSCHREIBEN

*Hallo, ihr Ferkel ;) Kaum hab ich mein Abo gekündigt, (ja ich bereue es, tut mir Leid *schluchz*), schon regnet's geile Vollversionen vom Himmel (Chaser, Enclave ...). Is' das eure Rache oder nur ein Zufall? Ich hab deswegen eine wunderbare Theorie entwickelt: Je weniger Abonnenten ihr habt, bzw. je mehr Abonnenten pro Monat kündigen, desto mehr bzw. bessere Vollversionen gibt's dann im nächsten Heft. Ist das so??? Na, na, na??? [...]*

STEFAN SCHIFFMANN, PER E-MAIL

Nein, aber wenn *du* wieder abonniert hast, schaffen wir die Vollversion ganz ab.

DROHBRIEF

Ich weiß, wo ihr wohnt!!!!!!!!

HASSAN GRÜNWALD, PER E-MAIL

Wir lassen euch Typen von der GEZ aber nicht rein!



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 192 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 192/193 mit Hersteller-Hotlines.

DIE ULTIMATIVE GEFAHR ERFORDERT DAS ULTIMATIVE BÜNDNIS



Verstärke, modifiziere und entfessle mehr als 160 Superkräfte.



Co-op-Online/Offline-Spiel mit bis zu vier Spielern.



Oktober 2005

X-men-Legends2.com





WITH NET PLAY



















ACTIVISION

www.activision.de

»Dürfen wir mit Ihnen über Gott sprechen?.«

Die drei ???

In Villingen-Schwenningen bereitet man einen großen Coup vor – interaktiv. Wir enthüllen, wer sich hinter ACONY GAMES verbirgt und bei was genau die Entwickler auf schweres Kaliber setzen!



»Glaubt mir, ich kann euch echt bezahlen.«

»EINZELSPIELER-TITEL EIGNEN SICH, UM EINE GESCHICHTE ZU ERZÄHLEN. DAMIT HABEN SIE DAS POTENZIAL, KINOFILME ZU VERDRÄNGEN.«
Frank Trigub, Acony-Gründer

Groß, Vater!

Die noch junge Geschichte von Acony hat etwas Einzigartiges: Statt einer Gruppe hemdsärmeliger Spielefreaks hat sich ein echtes Familienunternehmen zusammengefunden. Dank Opa!

Zugegeben – wie ein Bankräuber sieht Frank Trigub wahrlich nicht aus. Und doch bereitet der Gründer des jungen Entwicklungsstudios Acony Games mit seinem Team insgeheim ein spektakuläres Gaunerstück vor. Das erst seit April 2004 existierende Unternehmen plant nämlich, mit einem Action-Thriller im Stile des Al-Pacino-Streifens *Heat* für Furore auf dem Spielemarkt zu sorgen. Noch herrscht zwar weitgehend Stillschweigen über das Geheimprojekt, doch bereits die verwendete Technologie lässt aufhorchen – und auf einen Augenschmaus hoffen. Zunächst mit der *Far Cry*-Engine ausgestattet, erwarb man im Mai auf der E3 in Los Angeles die Spitzentechnologie der *Unreal Engine 3*.

TAUSCHZUSTAND

„Die Technologie zu wechseln war keine leichte Entscheidung. Aber letztendlich haben wir die Notwendigkeit erkannt, während des Entwicklungsprozesses zu der *Unreal Engine 3* zu wechseln, weil wir für dieses Projekt eine Multiplattform-Technik der nächsten Generation brauchen", erklärte Frank Trigub damals. „Die *Unreal Engine 3* stellt alle Werkzeuge zur Verfügung, die notwendig sind, um einen Titel der nächsten Generation von höchster visueller Qualität in kürzerer Zeit zu entwickeln. Wir sind begeistert von der Einfachheit und Leistung der neuen *Unreal Engine 3*-Tools, der soliden Architektur und der Schönheit und dem Realismus der Shader. So scheint die Grenze zwischen Spielen und Hollywood-Filmen zu verschwimmen." Was die *Unreal Engine 3* kann, deutet bereits der Fundus an Schaustücken in den Räumen von Acony an. Längst reicht es nicht mehr, Gegenstände zu fotografieren, um die Oberflächenbeschaffenheit mit Texturen nachzuempfinden. Als Anschauungsmaterial hortet man in der Grafikabteilung verrostete Dosen, Steinbrocken und Altmetall (Bild links unten). „Wir benötigen das Material, damit die Grafiker die Lichtreflexe bei unterschiedlicher Beleuchtung des Gegenstandes nachempfinden können." Trigub erwartet, dass die derzeitige Tendenz der Spiele-Entwickler, eine eigene Engine auf die Beine zu stellen, verstärkt industriellen Standards weicht. Mehr und mehr würden sich Standard-Engines im Spielebereich durchsetzen, ähnlich wie sich bereits im Filmbereich bestimmte Technologien etabliert hätten. „Einerseits ist die *Unreal*-Technologie einfach schwer zu überbieten; andererseits wollen wir uns hauptsächlich auf Inhalte konzentrieren. Es gibt ja zudem einige Beispiele, wie gerade unabhängige Studios an der Entwicklung einer eigenen Technologie scheitern."

BANKGEHEIMNIS

Inhaltlich setzt Acony auf bewährte Grundkonzepte mit einem frischen, unverbrauchten Thema. Das Actionspiel – sogar der Arbeitstitel ist noch geheim – soll ein Mehrspieler-Shooter werden, bei dem ein Team aus Bankräubern, Tresorknackern und Meisterdieben ein Geldinstitut um ein hübsches Sümmchen erleichtern will. Den Langfingern steht die Polizeitruppe gegenüber, gesteuert von gegnerischen Spielern. Inwieweit die jeweiligen Team-Mitglieder über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen, bleibt noch Spekulation – Frank Trigub ist sehr vorsichtig mit Enthüllungen. „Ich denke, dass solche Mehrspielertitel Teil der Jugendkultur werden", sagt der junge Firmenchef. „Einzelspielertitel eignen sich dagegen besser, um eine Geschichte zu erzählen. Damit haben sie das Potenzial, langfristig Kinofilme als Unterhaltungsmedium zu verdrängen." Gegen das Problem von Neulingen, in derartigen Mehrspielern zum reinen Kanonenfutter verdammt zu sein, will man bei Acony eine Lösung finden. „Wir haben hier ein ziemlich gutes Konzept, aber ich kann noch keine Details nennen", formuliert Trigub geheimnisvoll. Ebenso geheimnisvoll bleibt der Erscheinungstermin des Action-Spektakels. Zwar spricht man in offiziellen Erklärungen vom Jahr 2006, doch wann genau das Bankräuber-Team zuschlagen darf, will sich Acony noch offen halten ...

CHRISTOPH HOLOWATY

Fotos: Christoph Holowaty



Erfolgsgeschichten wie die von Crytek, eines vor der Veröffentlichung des Actionhits *Far Cry* gänzlich unbekannten Entwicklers, sind im von riesigen Spielefabriken beherrschten Markt wahrhaft selten. Und doch gibt es sie noch, die unerschrockenen Einzelkämpfer, und unter ihnen die eine oder andere Perle mit echtem Potenzial. Acony ist ein waschechtes Familienunternehmen aus Villingen-Schwenningen mit einer Geschichte, von der Spielefans mit Entwicklerambitionen nur träumen können. Frank Trigub, in der Mod-Szene kein Unbekannter, erntete erste Lorbeeren mit seinen *Battlefield 2*-Mods *Eve of Destruction* und *Desert Combat*. „*Desert Combat* hatte ja zeitweise mehr Spieler als *Battlefield 2* selbst", berichtet Frank Trigub nicht ohne Stolz. Nach den erfolgreichen Mods, die mit einem Kernteam von acht Mitarbeitern entstanden, folgte bald ein Jobangebot von Battlefield-Entwickler Dice Multimedia. Doch der Familienrat tagte unter Vorsitz des investitionsbereiten Großvaters und legte Frank Trigub nahe, ein eigenes, millionenschweres Unternehmen zu gründen, statt sich im Ausland zu verdingen. Gesagt, getan: Mit inzwischen 36 Mitarbeitern arbeitet das junge Studio am eigenen Spieleprojekt und ist nicht auf die Finanzierung durch große Verlage angewiesen. Mit dabei ist nicht nur Frank Trigub als kreativer Kopf; sondern auch Cousin André Herbst als Business Manager und Cousine Sandra Winderlich als Chef-Controllerin. Trotz der familiären Organisation in der Chefetage ist Acony auf Wachstum eingestellt. Bis zu 50 Mitarbeiter können die emsigen Macher in den Räumen des Unternehmens unterbringen.



»Das können wir auch: So tun als ob wir arbeiten.«


G|C 2005
BEST
pc game
"Der größte Hoffnungsträger
im Genre seit Half-Life 2."
Rüdiger Steidle, PC POWERPLAY, August 2005
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
SIERRA™
POWERED BY
gamespy
4PLAYERS.DE
VIVENDI
UNIVERSAL
games
MONOLITH
© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. F.E.A.R., Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern

VORSCHAU


>>Supermodels: Beine bis zum Hals.<<


>>Entsteht bei Gewitter im Weltraum: Donnerbalken.<<


>>Schmerzhaft bei Arthrose: Brennende Gelenke.<<

Vader unser im Himmel

In STAR WARS: EMPIRE AT WAR übernehmen Sie die Kontrolle über Planeten, Menschen, Maschinen – und den Todesstern!

Echtzeit-Strategie | Erst im 2. Quartal 2006 kommt von Entwickler Petroglyph *Star Wars: Empire at War* – aber das Echtzeit-Strategie-Epos wirft bereits seine Schatten voraus. Schatten von Tie-Fightern, X-Wings und dem Todesstern! Den bombigen Riesenkiesel im Weltall dürfen Sie auf Seiten der imperialen Mächte selbst bauen und Planeten brutzeln. Als Rebell versuchen Sie, die Superwaffe platt zu machen. Das Ende vom Dadadada-Lied sind Riesenschlachten am Boden, in der Luft, im Weltall. Während die Ionenkanone auf der Planetenoberfläche Sternenzerstörer im Weltall beleuchtet, jagen von dort Kampfjäger zum Ballermann runter. Für Nachschub pflastern Sie die Planeten an den vorgesehenen Bauplätzen mit Produktionsstätten. Das Beste: Darth Vader und Kollegen schwingen eigenhändig als Helden in *Empire at War* die Lichtsäbel. Hurra! MARC BREHME

Info: www.lucasarts.com/games/swempireatwar



BESSERWISSER

ANDREAS BERTITS KANN'S NICHT MEHR ERWARTEN ...



>>Auch ein Zocker: Gollum.<<

Bestellungswahn

Sind Sie auch Vorbesteller und können es kaum erwarten, Ihr heiß begehrtes Spiel endlich in den zittrigen Fingern zu halten? Früher habe ich alle Spiele, die mich interessierten, vorbestellt. Ich saß dann jeden Tag nervös am Fenster und wenn der Postbote endlich klingelte, riss ich ihm das Paket förmlich aus den Händen, während meine Mutter die Rechnung beglich. Effektive Arbeitsteilung. Vorbestellungen haben ja durchaus ihre Vorteile. Nehmen wir den Frühbucher-Rabatt bei Urlaubern. Kaum sind die braun gebrannt zurück, rennen sie erneut und wieder reif für die nächsten Ferien ins Reisebüro und kassieren satte 35 Prozent Rabatt. Ganz so gestaltet es sich bei Computerspielen ja nicht. Der Vorteil liegt hier meist nur bei der Befriedigung, das Spiel mutmaßlich am Tag der Veröffentlichung zocken zu können. Immerhin. Allerdings haben Vorbestellungen auch Schattenseiten. So habe ich im März dieses Jahres ein Pen&Paper-Rollenspiel geordert, das handsigniert von meinem Lieblingsautor daherkommen sollte. Die Freude war groß. Doch leider warte ich noch heute auf die Lieferung. Tolle Wurst. Das hält mich allerdings nicht davon ab, *The Elder Scrolls 7* und *Die Schlacht um Mittelerde 8* bereits jetzt zu bestellen – trotz Veröffentlichungstermin irgendwann 2014. Heißa!

Herr deiner Spinne

In SUPREME COMMANDER lenken Sie die Geschicke riesiger Armeen.



»Aber ich hatte doch ohne Kapern bestellt.«

Strategie | Wer weiß schon, was die Zukunft bringt? Chris Taylor! Der Macher von *Total Annihilation* ist sich sicher: Auch im 29. Jahrhundert führen die Menschen Krieg. Diesmal gegen Roboter und Aliens. Und Sie haben die Rolle des großen Chefs. Als höchster Befehlshaber scheuchen Sie Ihre riesigen Armeen in *Supreme Commander* über gigantische Schlachtfelder. Irgendwann 2006 setzt das Echtzeit-Strategiespiel mit Massenschlachten zur Landung an. MARC BREHME

Info: http://supcom.gaspowered.com

Mach den Max!

Endlich! Jetzt erscheint SAM & MAX 2 doch noch. Hoffentlich.



»Jetzt wissen wir, wie der Hase läuft.«

Adventure | Fans des Lucas-Arts-Adventures *Sam & Max: Freelance Police* können ein Fass aufmachen. Laut Webseite Adventuregamers.com ist die zunächst eingestellte Fortsetzung wieder in Entwicklung. Der Veröffentlichungstermin ist aber noch unbekannt. Steve Purcell, Erfinder der beiden tierischen Detektive, habe die Lizenz an Telltale Games vergeben. Das Entwicklerteam besteht aus ehemaligen Lucas-Arts-Mitarbeitern und bastelt derzeit auch an Episoden von *Bone* (Test auf S. 135). MARC BREHME

Info: www.telltalegames.com

DARAUF WARTEST DU!

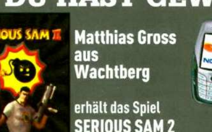
KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



Platz	Tendenz	(Vormonat)	Spiel	Entwickler, Termin
1	Λ	(2)	UNREAL TOURNAMENT 2007	Epic Games, Sommer 2006
2	V	(1)	GOTHIC 3	Piranha Bytes, Anfang 2006
3	Λ	(4)	ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS	Splash Damage, 2006
4	Λ	(5)	CALL OF DUTY 2	Infinity Ward, November2005
5	V	(3)	THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION	Bethesda Softworks, Dezember 2005
6	Λ	(8)	PREY	3D Realms, 2006
7	V	(6)	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	Valve, Herbst 2005
8	Λ	(9)	ALAN WAKE	Remedy, Ende 2006
9	Λ	(15)	DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC	Arkane Studios, 2. Quartal 2006
10	–	(10)	S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL	GSC Game World, Anfang 2006
11	Λ	(13)	HELLGATE: LONDON	Flagship Studios, 3. Quartal 2006
12	Λ	(14)	PETER JACKSON'S KING KONG	Ubisoft, Herbst 2005
13	V	(12)	STAR WARS: EMPIRE AT WAR	Petroglyph, Anfang 2006
14	Λ	(16)	SIN EPISODES: EMERGENCE	Ritual Entertainment, Herbst 2005
15	Λ	(NEU)	DHDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2	EA LA, 1. Quartal 2006
16	Λ	(NEU)	STAR WARS : BATTLEFRONT 2	Pandemic, 31. Oktober 2005
17	Λ	(NEU)	GHOST WARS	Digital Reality, 1. Quartal 2006
18	–	(18)	BAD DAY L.A.	Enlight Software, Frühling 2006
19	Λ	(20)	DUKE NUKEM FOREVER	3D Realms, Winter 2666
20	V	(19)	STARCRAFT 2	Blizzard, noch nicht bekannt

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?



Matthias Gross aus Wachtberg erhält das Spiel **SERIOUS SAM 2**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 26" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 26 Gun) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

* 0,49 EUR/SMS – Alle Netze (inklusive Vodafone-/D2-Anteil 0,12€/SMS)
** 0,70 sfr/SMS *** 0,50 EUR/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

- Siedelt das *GTA*-Spielprinzip im Wilden Westen an
- Erscheint zeitgleich für alle Plattformen
- 14 authentische Waffenarten
- Aus der Feder eines erfolgreichen Hollywood-Autors

»Tätowiert und läuft rum wie ein Penner: Grunge-Fans gab es also auch schon vor Nirvana.«

Ein Mann sieht Rothaut

Kautabak eingeklinkt? Pferde gesattelt und geguckt, ob das Lagerfeuer auch wirklich aus ist? Dann kann das Wild-West-Abenteuer ja losgehen. Glauben Sie uns: Selbst als Kinder haben wir nicht so schön Cowboy gespielt wie in Activisions GUN.

»Tony Hawk's Pro Skater Western-Edition: 360 to Fishbone Fakie Tailgrab.«

»Warum ich in die Knie gehe? Weil es billiger ist, als in die Disco zu gehen!«

Verdammt. Wieso kriegen Sie immer nur diese Himmelfahrtskommandos zugewiesen? Warum sollen gerade Sie eine Brücke vor wild gewordenen Rothäuten beschützen? Eigentlich kennen Sie die Antwort nur zu gut: Weil Sie auf die Silberdollar angewiesen sind. Außerdem tun Sie was Gutes, denn ohne eine Möglichkeit, den Fluss sicher zu überqueren, ist das kleine Westernkaff quasi von der Zivilisation abgeschnitten. Also packen Sie sich Axt, Colt, Flinte und machen sich an die Arbeit. Obwohl die Indianer anscheinend zu blöd sind, lange Hosen zu erfinden, entpuppen sie sich als gerissene Feldherren. Chinesische Tagelöhner erledigen noch kleinere Korrekturen an der Holz-Überführung und sind somit das Hauptziel der Attacke. Die Lendenschurz-Träger erklimmen die Brücke von allen Seiten und gehen auf die Arbeiter los. Zielsicher pusten Sie den Aggressoren mit der Flinte die Federn vom Kopf. Einigen Indianern gelingt es dennoch, sich an die Bauarbeiter heranzupirschen, doch die machen Sie fachgerecht mit der Axt weg. Aufgabe erledigt? Nein. Die asiatischen Handlanger sind zwar in Sicherheit, doch jetzt suchen sich Manitus Söhne explosive Holzfässer zum Spielen. Mit Fackeln bewaffnet, stürmen die Penner heran. Schnelles Handeln ist angesagt. Ein Fass nach dem anderen schleudern Sie über das Brückengeländer, noch bevor die Roten überhaupt ans Zündeln denken können. Die hartnäckigen Säcke lassen aber immer noch nicht locker. Wäre ja auch zu schön gewesen.

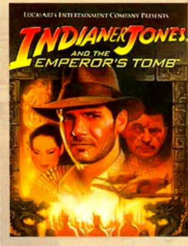
RESERVAT DOGS

Aus sicherer Entfernung versuchen die Ureinwohner ihr Glück jetzt mit brennenden Pfeilen. Sie haben nur eine Wahl: die Bogengeschosse mit gezieltem Revolver-Einsatz vom Himmel zu holen. Peng, peng, peng! Als der Pfeilhagel kurz aussetzt, schleudern Sie einen explosiven Cocktail und verwandeln die Bogenschützen in virtuelle Fackeln. Die Brücke ist sicher, der Auftrag erfüllt. Ob Sie sich mit der verdienten Kohle einer entspannten Pokerrunde anschließen sollten? Tja, daraus wird nichts. Da die Brücke jetzt passierbar ist, kann die

Die dümmsten Indianer der Welt

INDIANER JONES

Einer der dämlichsten Indianer, die je das Licht der Welt erblickten. War selten auf der Hut, trug aber einen. Statt zum Tomahawk griff er zur Peitsche. Zeit seines Lebens hielt er sich für einen Archäologen, suchte den heiligen Gral und arbeitete dann als Hausmeister in Harrisons Fort.



LEUTNANT JOHN DUNBAR

Lebte in der Wildnis und erkrankte an Einsiedlerkrebs. Wäre gern eine Frau gewesen, hüllte sich daher in schwule Ethno-Gewänder und flocht sich Federn ins Haar. Wurde von Sioux versehentlich als Indianer identifiziert und in den Stamm aufgenommen, wo er Stammzellenforschung betrieb.



LITTLE BEAR

Typisch! Lässt sich für ein paar Huren und Alkohol sein Land abschwatzen. Als er ein Reservat verlangt, zieht man ihn erneut übern Tisch. Er darf sich in einem Küchenschrank häuslich einrichten und geht eine verbotene Beziehung mit einem Jungen ein, der ihn wegen Missbrauchs verklagt.



örtliche Postkutsche endlich wieder in Betrieb gehen. Klar, dass die besiegten Indianer nur darauf warten, den Karren zu kapern. Jetzt raten Sie mal, wer gleich auf sein Pferd steigt, um die Reiseroute zu sichern?

IM WESTEN VIEL NEUES

Was Sie eben gelesen haben, stellt die klitzekleine Spitze eines gigantischen Eisbergs dar, der sich *Gun* nennt. In Activisions Western-Abenteuer erreicht nicht nur die Spielwelt, sondern auch Ihr Aufgabenbereich gigantische Ausmaße. Dazu später mehr, denn erst wollen wir erklären, worum es in *Gun* genau geht. Im Jahre 1880 lebt der alte Sack Ned White mit seinem Sohn Colton friedlich als Trapper in der Wildnis Montanas. Damit meinen wir allerdings nicht Tony Montana aus dem Film *Scarface*, sondern den US-Bundesstaat. Auf einem Flussdampfer kommt es zu einer Katastrophe, in deren Verlauf Ned den Löffel abgibt. Aber nicht ohne Colton aufzuklären, dass er gar nicht sein wirklicher Vater ist. Der frischgekürte Adoptiv-Sohn überlebt und will dem Geheimnis auf den Grund gehen. Wer ist sein echter Vater? Warum musste der alte Ned sterben? Fragen über Fragen – und damit die Antworten auch spannend genug rüberkommen, haben die Entwickler einen Drehbuchautoren aus Hollywood für die Geschichte (*Anm. d. Textchefs: Echt jetzt? Nicht fürs Kaffee kochen?*) verpflichtet: Randall Johnson (siehe Interview rechts). Eine lohnenswerte Investition! Obwohl beide Titel nichts miteinander zu tun haben, erinnern uns die Zwischensequenzen von *Gun* immer wieder an das Gangster-Epos *Mafia*, da beide Titel perfekt inszenierte Story-Schnipsel präsentieren, die man nicht einfach wegklickt, um schnell weiterspielen zu können. Auch spielerisch sind Parallelen zu erkennen, wobei uns hier noch eher die *Grand Theft Auto*-Reihe und deren enorme Freiheit im Spieldesign in den Sinn kommt. So abwechslungsreich haben Sie den Wilden Westen unter Garantie noch nie erlebt.

FREIES LAND, FREIER SPIELABLAUF

Genau wie in *GTA* bereisen Sie eine riesige Spielwelt, nehmen Nebenjobs an, wenn Sie gerade keine Lust auf den Haupthandlungsstrang haben, verbessern Ihre Fähigkeiten, zocken Minispiele, kaufen Waffen und Ausrüstung und bringen virtuelle Leute um die Ecke. Nur dass Sie hier eben nicht hinter dem Steuer eines Autos, sondern auf dem Rücken eines Pferdes sitzen und statt moderner Metropolen den Wilden Westen unsicher machen. Außerdem kämpfen Sie in *Gun* nicht nur gegen menschliche Gegner, sondern schlagen sich in der Wildnis mit Raubtieren wie Bären oder Wölfen herum. Neversofts *Gun* ist insgesamt vielleicht gar interaktiver als *GTA San Andreas*, geht mehr ins Detail.

STEUERVORTEILE

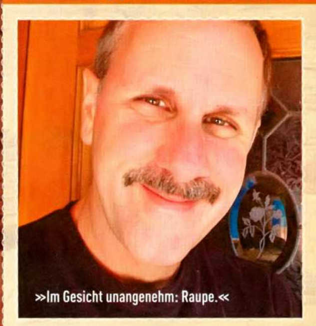
Ihren Helden sehen Sie in der Regel aus der Verfolgerperspektive. Mit der Tastatur bewegen Sie Colton und mit der Maus blicken Sie sich um. Drücken Sie die linke Maustaste, zieht der Knabe seine Waffe, jeder weitere „Drücker" löst einen Schuss aus. Die rechte Maustaste ist für Sekundär-Attacken da. Mit Äxten, Messern und anderen Schlitzwerkzeugen filetieren Sie Feinde im Nahkampf. Mit einem Klick auf die mittlere Maustaste wechseln Sie in den so genannten Quick-Draw-Modus. Sie ziehen Ihre Waffe, worauf das Spiel in die Ego-Perspektive wechselt und das Geschehen in Zeitlupe präsentiert. Allerdings nur so lange, wie Ihre Quick-Draw-Leiste gefüllt bleibt. Genial ist hier, dass Sie Ihren Kontrahenten sogar die Waffen aus den Händen und Kopfbedeckungen von der Birne pusten können. Gegner zu schnappen, um diese als lebende Schutzschilde zu missbrauchen, ist ebenfalls möglich und wer sich mucksmäuschenstill von hinten anschleicht, erledigt seine digitalen Opfer im Schnelldurchgang. Ausgefallen ist, dass Sie ihre Gesundheit durch kräftige Schlucke aus der Whiskey-Pulle auffri-



»Der Reiter mit seinem unsichtbaren Pferd hat gegen das Pferd mit seinem unsichtbaren Reiter verloren.«

INTERVIEW

„EINIGE DER FIGUREN GAB ES WIRKLICH!"


>>Im Gesicht unangenehm: Raupe.<<

Kennen Sie Randall Johnson? Der nette Herr hat die Drehbücher zu den Kino-Hits *Die Maske des Zorro* und *The Doors* geschrieben. Für *Gun* verließ er erstmals die nährende Brust Hollywoods, um das Drehbuch für ein Computerspiel zu kreieren.

PC ACTION Was ist der Unterschied zwischen einem Drehbuch für ein Spiel und dem Drehbuch für einen Film?

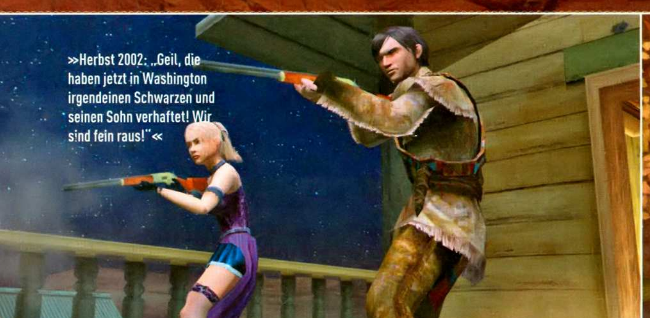
RANDALL JOHNSON: Nun, das ist wie mit Äpfeln und Birnen. Zwar ist man bei beiden Medien ein Sklave der Zeit und des Budgets, aber das war es dann fast schon mit den Gemeinsamkeiten. Im Gegensatz zu einem Film musst Du im Spiel die Story und die Charakterentwicklung immer in ganz kurze Zwischensequenzen packen. Im Film hast Du dafür allein schon pro Szene mindestens doppelt so viel Zeit. Andererseits musst Du im Spiel auch jede Menge Nebenmissionen in die Geschichte einbetten, wogegen Du im Film neben der Hauptgeschichte maximal ein oder zwei Nebenstränge bildest. Eine Sache, die über den Erfolg eines Films entscheidet und nun auch in Computerspielen mehr Beachtung findet, ist es, dafür zu sorgen, dass der Spieler oder Zuschauer emotional eingebunden ist. Wer nicht mit den Charakteren mitfiebert, verlässt das Kino oder beendet gelangweilt das Spiel.

PC ACTION Wie kamen Sie auf die Charaktere und wie lief das mit deren Entwicklung?

RANDALL JOHNSON: Einige der Figuren gab es wirklich! Zum Beispiel Hoodoo Brown, einer der Bossgegner. Er und seine Gang machten um 1870 New Mexico unsicher. Auch Hoodoos Handlanger Dave Rudabaugh und J.J. Webb sind echte Figuren. Irgendwann wurden die beiden von ihrer bösen Vergangenheit eingeholt. Eines meiner Lieblingsfotos, die ich während meiner Recherche fand, ist das Bild eines mexikanischen Gesetzeshüters, der ein Tablett mit Rudabaughs Kopf in den Händen hält.

PC ACTION Wie kam es, dass Sie das Drehbuch für ein Western-Spiel schrieben und was führte Sie mit Neversoft zusammen?

RANDALL JOHNSON: Meine Familie stammt aus dem Westen Missouris, wo einst der berüchtigte Jesse James und seine Jungs zu Gange waren. Meine Großmutter hat diese Legenden sogar noch in natura erlebt! Sie erzählte mir, dass sie diese wilden Typen als kleines Mädchen öfter in der Stadt sah. Einer meiner Familienangehörigen, der mittlerweile über 90 Jahre alt ist, saß als Kind sogar ein paar Mal auf dem Schoß des Revolverhelden Cole Younger, wenn dieser im Friseursalon meiner Verwandtschaft wartete. Zum Drehbuch: Vor Jahren habe ich ein Skript geschrieben für Jonathan Demme, den Regisseur von *Das Schweigen der Lämmer* und *Philadelphia*. Es hieß *William Wells or the White Indian*. Es basierte auf einer wahren Geschichte über einen rothaarigen Knirps, der von Indianern gekidnappt und dann von diesen aufgezogen wurde. Der Anführer adoptierte den Kleinen und am Ende kämpften Sie Seite an Seite, um die Weißen von ihrem Land zu vertreiben. Leider wurde nichts aus dem Projekt, aber zufällig bekam es Neversoft zu lesen und dann kam eines zum anderen. Zum ersten Treffen wollte ich eigentlich die Replik eines Revolvers aus dem Bürgerkrieg mitnehmen. Aber dann dachte ich mir, dass mich die Neversoft-Typen wahrscheinlich für verrückt halten würden und so ließ ich das Teil zu Hause. Ich komme also in deren Büro und was sehe ich da? Die drei Typen spielen alle mit der gleichen Knarre rum, die ich auch im Regal stehen habe!

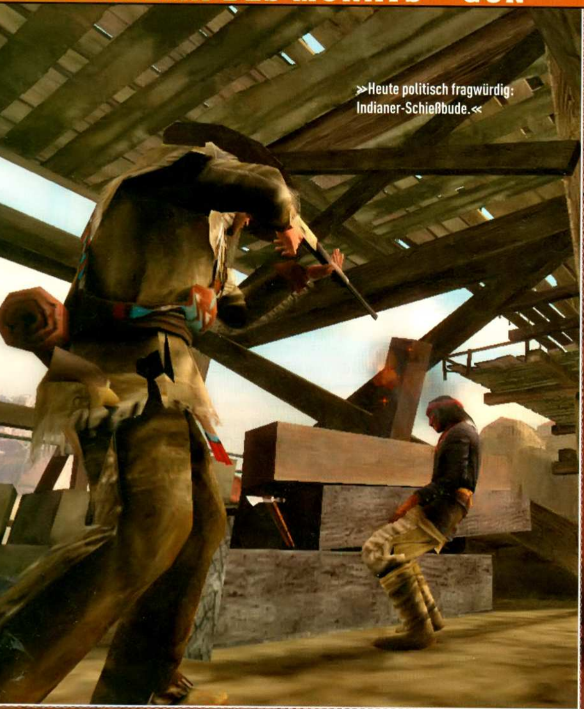

>>Herbst 2002: „Geil, die haben jetzt in Washington irgendeinen Schwarzen und seinen Sohn verhaftet! Wir sind fein raus!"<<



>>Eva Braunbär! Du wirst deinen Führer nicht verlassen, sonst bring ich dich um!<<


>>Neue Folterbilder aufgetaucht: Amerikaner schändet Araber.<<


>>Ich habe mein Augenlicht verloren. Sie haben es nicht zufällig gefunden?<<


>>Heute politisch fragwürdig: Indianer-Schießbude.<<

Reden ist Gold

Nicht nur die Story von *Gun* hält locker mit jedem Hollywood-Streifen mit. Auch die Sprachausgabe kommt dank prominenter Sprecher in Kino-Qualität daher – aber nur auf Englisch.



>>Sie sind alt und brauchten das Geld eigentlich nicht.<<

Wow, wenn das mal kein Staraufgebot ist! Thomas Jane (6) (*The Punisher*) übernimmt die Rolle des Hauptcharakters Colton White. Kris Kristofferson (4) (*Blade, Convoy*) mimt den Mountain-Man Ned White. Tom Skerritt (1) (*Picket Fences, Alien, Top Gun*) leiht Clay Allison seine Stimme. Brad Dourif (3) (*Deadwood, Der Herr der Ringe: Rückkehr des Königs*) steckt hinter dem Priester Josiah Reed. Ron Pearlmans (5) (*Hellboy, Blade 2*) Stimme verleiht der Figur Hoodoo Brown noch mehr Tiefe und der allseits beliebte Lance Henriksen (2) (*Aliens, Millennium*) kommt als Tyrant Thomas McGruder spitzenmäßig rüber. Da kann man es locker verschmerzen, dass Activision den Titel hier zu Lande mit englischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln veröffentlicht, um die Atmosphäre zu wahren.

schen. Kommen wir zu Ihren Fortbewegungsmitteln. Wie erwähnt, sind Sie nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern verkürzen die Reisezeit reitend. Dies wurde steuerungstechnisch klasse gelöst. Zu Pferd sehen Sie sich mit der Maus um und bewegen sich mit den Richtungstasten. Zusätzlich können Sie per Maus Einfluss auf die Reitrichtung nehmen. Ziehen Sie nun Ihre Wumme, dient der Nager zum Zielen. Obwohl Reiten eine holprige Angelegenheit bleibt, ist es ein Kinderspiel, Gegner aus dem Sattel zu pusten und dank Zeitlupenfunktion können Sie das regelrecht zelebrieren. Da kommen die butterweichen Animationen der Figuren nämlich erst so richtig zur Geltung. Wer seinen Gaul übrigens durch Nonstop-Sprints und Sprungeinlagen überanstrengt, bringt das arme Vieh schnell unter die Erde. Was aber nicht bedeutet, dass die Klepper totale Weicheier sind. Die Mähren setzen Sie auf Wunsch sogar als Waffe ein und trampeln damit bequem ganze Indianer-Horden in Grund und Boden. Verdammt, jetzt sind wir schon wieder am Ende angekommen. Eines wollen wir noch erwähnen: *Gun* ist ein Spiel für Erwachsene und es geht stellenweise rau zur Sache. Im späteren Spielverlauf sind Sie etwa aufseiten der Indianer unterwegs und können Ihren Feinden einen ziemlich gründlichen Haarschnitt verpassen, wenn Sie verstehen, was wir meinen. Dass man *Gun* an den deutschen Markt anpasst, halten wir für wahrscheinlich. Ebenso, dass das ohne Spielspaßeinbußen möglich ist.

AHMET ISCITÜRK

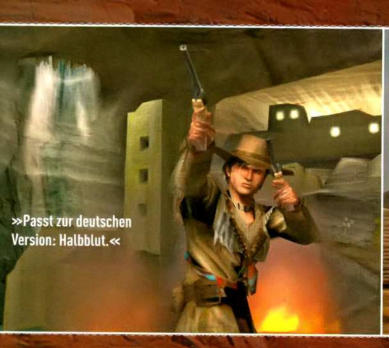
GUN

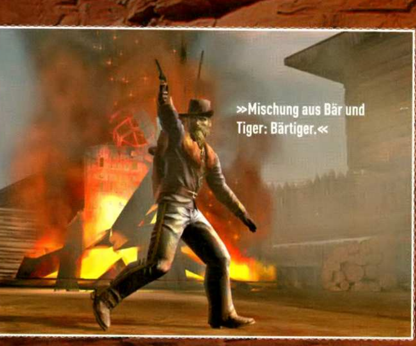
GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Neversoft/Activision
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Ende November 2005
VERGLEICHBAR:	Dead Man's Hand, GTA
INTERNET:	http://gunthegame.com

KOMMENTAR


AHMET ISCITÜRK

Ich mag *Gun* schon deshalb, weil der Name kurz ist. Da brauche ich nicht viel zu tippen. Ich liebe *Gun* sogar. Ich liebe es so sehr, dass ich schon nach dem Genuss der unfertigen und mit Fehlern behafteten Vorabversion behaupte, dass es mein persönliches Spiel des Jahres wird. Keine anderen Titel – außer vielleicht die *Zelda*-Abenteuer für Nintendo 64 – verpacken dermaßen viele Aktionsmöglichkeiten in so eine intuitiven Steuerung. Auf einem Pferd reiten, Hindernissen ausweichen und Gesetzlosen zielsicher die Hüte vom Kopf schießen, ohne sich die Finger zu verknoten? Das hätte ich vor *Gun* für unmöglich gehalten. Das nichtlineare Spielprinzip, das man am ehesten als *GTA* im Wilden Westen bezeichnen kann, eine dichte Story und die lebendige Spielwelt haben es mir angetan. Ganz großes Kino!


>>Passt zur deutschen Version: Halbblut.<<


>>Mischung aus Bär und Tiger: Bärtiger.<<



Heer . Luftwaffe . Marine . Zentraler Sanitätsdienst . Streitkräftebasis . Wehrverwaltung
Bundeswehr
Karriere mit Zukunft.
Nicht jede Ausbildung bringt Dich so weit nach oben.
Jetzt bewerben
Was für ein Start! Deine Karriere als Pilotin / Pilot.
Eines vorweg: Unsere Auswahlkriterien sind genauso anspruchsvoll wie die späteren Einsätze. Wir suchen junge Frauen und Männer, die absolute Leistung bringen und Verantwortung übernehmen. Du gehörst dazu? Dann bewirb Dich jetzt. Für einen Arbeitsplatz mit faszinierenden Aussichten.
Deine Voraussetzungen:
• deutsche Staatsangehörigkeit
• nicht älter als 24 Jahre
• Abitur oder vergleichbare Schulbildung
• Interesse für Naturwissenschaft und Technik
• physisch und psychisch in Top-Form
Deine Perspektiven:
• Karrierechance bei Heer, Luftwaffe oder Marine
• Flugeinsätze im In- und Ausland
• Studium bei vollem Gehalt
• Eigenverantwortung, Teamwork und soziale Kompetenz
Übrigens: Bewerbungen von Frauen sind erwünscht. Sie werden bei gleicher Qualifikation bevorzugt eingestellt.
www.bundeswehr-karriere.de oder 0180 - 29 29 29 00*
Coupon
Ja, ich will es wissen. Bitte senden Sie mir ausführliches Infomaterial über den Fliegerischen Dienst. Ich bin einverstanden, dass hierzu meine Adresse bis auf Widerruf gespeichert wird.
PC Action 12/05
Vorname, Name
Strasse, Haus-Nr.
PLZ, Ort
Telefon
Alter
Ausfüllen und senden an:
Bundesministerium der Verteidigung
PSZ Personalmarketing
Postfach 1328, 53003 Bonn
*(0,06 EUR / Anruf aus dem Festnetz der T-Com) | Herausgeber: Bundesministerium der Verteidigung, PSZ/PM, Referat für Personalmarketing, Postfach 1328, 53003 Bonn

»An Fasching brennt immer die Hütte.«

- *Chrome*-Engine 2005
- 2 spielbare Charaktere
- Über 10 Schusswaffenarten
- Für Einzel- und Mehrspieler

AUF DVD
VIDEO
NUR AUF AB-18-EDITION

Heute feuern wir richtig!

Die Trendwende scheint erreicht: Verabschieden Sie sich vom Zweiten Weltkrieg. Mit CALL OF JUAREZ präsentieren wir Ihnen das zweite Actionspiel in dieser Ausgabe, das im Wilden Westen spielt. Und das ist gut so.

Im Brennpunkt

Gestorben wird immer. Noch nie traf dieser Spruch zu wie in diesem Spiel. Neben Schusswaffen wie Peacemaker, Schofield oder Frontier geben Ihnen die Entwickler auch unkonventionelle Gimmicks in die Hand. So dürfen Sie mit Flaschen, Harken oder Stühlen zuschlagen. Besonderen Wert legt Entwickler Techland allerdings auf eine ganz andere Gewalt. „Feuer spielt eine große Rolle", berichtet Produzent Pawel Zawodny. Das erklärt die vielen Öllampen, die überall herumstehen. „Dem Spieler wird es möglich sein, Dinge in Brand zu setzen und wieder zu löschen. Nicht nur, um Feinde zu verletzen, auch, um sie zu verscheuchen." Und damit verspricht der Pole keineswegs zu viel. Sogar den entstehenden Rauch können Sie als Sichtschutz vor den Gegnern verwenden. Die nutzen aber im Gegenzug auch die Gunst der Stunde. Wir konnten bereits eine Stelle beäugen, in der der Spieler sich in einem Haus verschanzt, das die Widersacher daraufhin anzünden, um ihn auszuräuchern. Wenn das der kleine Fernsehdrache Grisu noch erlebt hätte ...

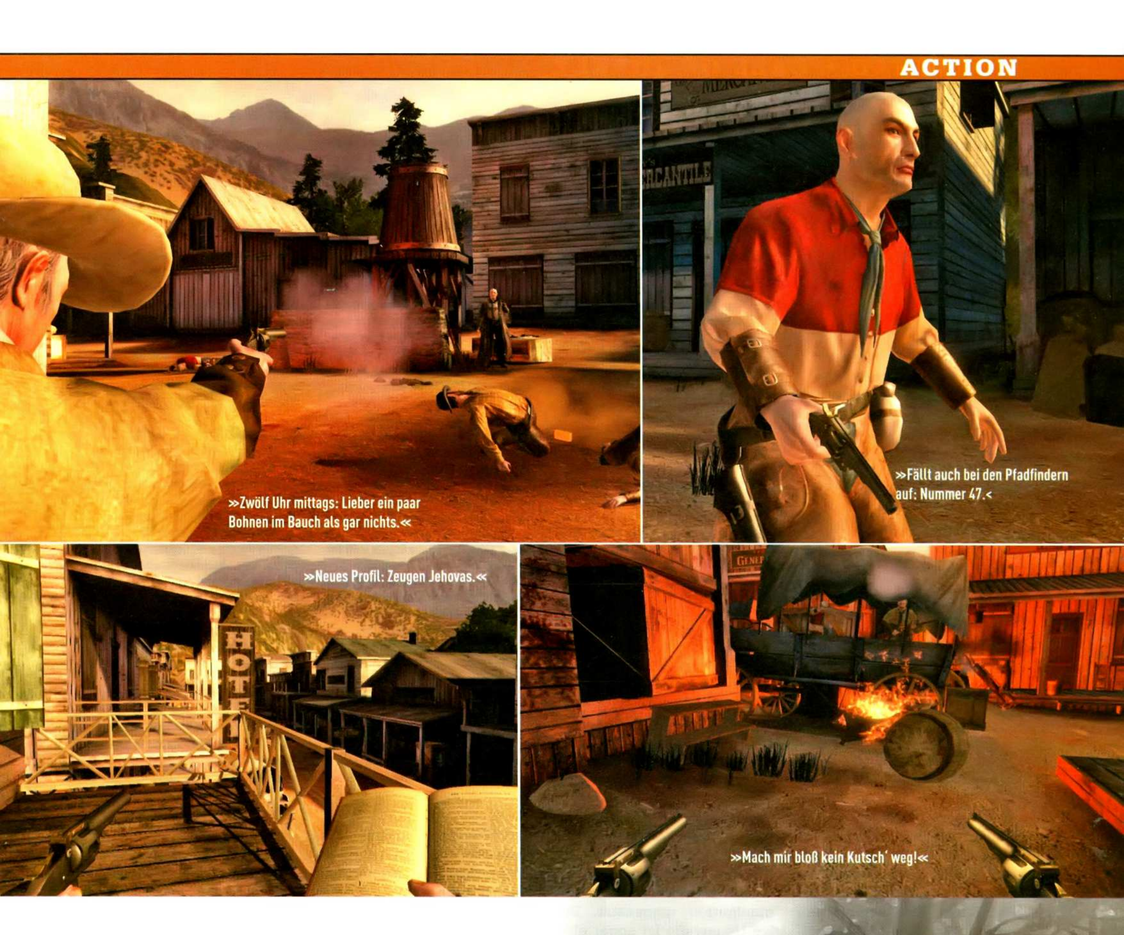


»Anfängerfehler beim olympischen Fackellauf.«

Eine staubige Straße, ein Prediger. In der Rechten hält er eine aufgeschlagene Bibel, in der Linken einen Schofield-Revolver. „Gottlos sind die Hunde und die Zauberer und die Unzüchtigen und die Mörder und die Götzendiener und jeder, der die Lüge liebet und sie machet", donnert seine Stimme. Dann streckt er einen Passanten mit einem Schuss nieder. Ja, Reverend Ray ist keiner, der nicht meint, was er sagt. „Beim ersten Blick auf sein Gesicht erkennst du, dass seine Vergangenheit düster ist", erläuter *Call of Juarez*-Produzent Pawel Zawodny seine Hauptfigur. Und wer darf diesen Ray spielen? Natürlich: Sie! Er ist einer von zwei Spielercharakteren.

BEREITE DICH VOR!

Call of Juarez ist rau, nichts für zarte Gemüter und voller undurchsichtiger Gestalten. Ein Ego-Shooter im Wilden Westen. Endlich mal ein Thema, das noch nicht so ausgelutscht erscheint wie so manch anderes im Computerspielesektor. Der polnische Entwickler Techland betritt damit auch in Bezug auf die eigene Firmengeschichte unbekanntes Terrain. Doch zumindest mit Ballerspielen an sich sammelten die Polen durch ihre *Chrome*-Reihe bereits Erfahrung. Es wundert somit nicht, dass auch in *Call of Juarez* die hauseigene Engine die Grafik durch den PC pumpt. „Wir versuchen, das Spiel wirklich schön aussehen zu lassen und es mit tollen Effekten zu garnieren", so Zawodny. Doch Luxus fordert seinen Preis: „Alte und lahme Grafikkarten haben es schwer. Die optimale Konfiguration erfordert die Unterstützung des Shader Modells 3.0 und einen schnellem Prozessor." Doch das sollte dennoch kein allzu gravierendes Problem darstellen, schließlich haben Sie sich



»Zwölf Uhr mittags: Lieber ein paar Bohnen im Bauch als gar nichts.«

»Fällt auch bei den Pfadfindern auf: Nummer 47.«

»Neues Profil: Zeugen Jehovas.«

»Mach mir bloß kein Kutsch' weg!«

diese Sachen ja bestimmt schon für *F.E.A.R.* oder *Quake 4* in das Einkaufskörbchen gelegt, oder? Falls nicht, besitzen Sie nun einen Grund mehr.

AUGE UM AUGE

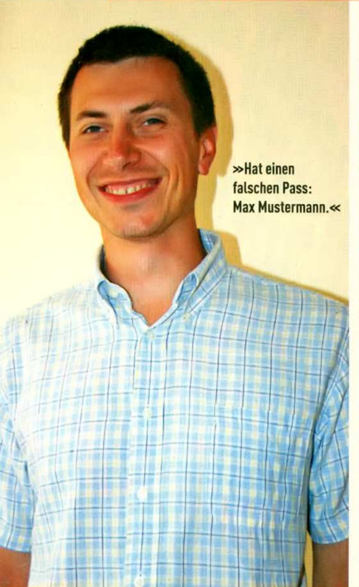
Die zweite Hauptfigur nennt sich Billy. Etwa die Hälfte der Zeit verbringen Sie mit ihm, die andere Hälfte geht für besagten Reverend Ray drauf. Während Ray für die brachialen Ballereinlagen zuständig ist, verkörpert Billy den Sam-Fisher-Typ: Schleichen und taktieren, Sie wissen schon. Das Pikante daran: die beiden Männer sind Feinde! Denn als der als jähzornig bekannte Billy eines schönen Tages nach zwei Jahren Herumstrolcherei zur Farm seiner Eltern zurückkehrt, hört er dort Schüsse. Ray wohlgemerkt ist der Bruder von Billys Stiefvater. Als der Pastor nun nach dem Rechten sieht, findet er die Leichen von Billys Eltern und drei mit Blut geschriebene Worte an der Wand: „Call of Juarez". Jetzt wissen Sie, woher der Name des Spiels stammt. Was er bedeutet, ließen sich die Entwickler natürlich noch nicht entlocken. Zurück zu Ray. Der entdeckt Billy, der eine blutverschmierte Peitsche in der Hand hält. Als der Junge den Reverend sieht, rennt er weg. Für Ray ist die Sache klar: Billy ist der Mörder des Ehepaars und muss bestraft werden. Da trifft es sich, dass der Reverend früher Bandit war und sich mit Waffen auskennt. Es folgt eine Jagd quer durch die Grenzregion der Vereinigten Staaten und Mexiko.

SCHARF GESTELLT

Besonders stolz sind die Entwickler auf die Physik im Spiel. Zu Recht! Hüte segeln von Köpfen, Milchkannen rollen und Kisten kippen. Überhaupt lassen sich viele Gegenstände zum eigenen Vorteil gebrauchen. So ist etwa ein fieser Zimmerbrand mit einem Eimer Wasser schnell gelöscht. Eine feine Sache, die auf nicht ganz stumpfe Baller-Action hoffen lässt. Überhaupt fallen bei genauerem Hinsehen einige positive Details auf, die die Entwickler im Spielablauf integrierten. Etwa die Zoomfunktion. „Das ist aber nun wirklich nichts Neues", mögen Sie jetzt entgegnen. Stimmt. Trotzdem glänzt das Spiel mit einem interessanten Effekt: Je nachdem, welche Gegner oder Objekte Sie fixieren, stellt das Spiel auch genau diese Ebene scharf. Vergrößern Sie etwa einen feindlichen Schützen, der sich hinter einem Karren verschanzt, sehen Sie zwar weiterhin alles um sich herum, Säcke im Vordergrund und

INTERVIEW

„ICH GEBE IHNEN DEN GNADENSCHUSS"


»Hat einen falschen Pass: Max Mustermann.«

Polen nehmen nicht nur, sie geben auch. Antworten zum Beispiel. Die blieb uns Pawel Zawodny nicht schuldig. Der 28-Jährige ist der verantwortliche Produzent für *Call of Juarez*.

PC ACTION Ist bei Spielen der Wilde Westen die nächste große Sache nach Zweiter Weltkrieg und Vietnam?
PAWEL ZAWODNY: Sicher ist, dass dieser Wilde Westen eine frische Prise bringt. Wir hoffen, dass die Spieler die Gelegenheit schätzen, etwas Abstand von all diesen Kriegsspielen zu gewinnen.

PC ACTION Handelt es sich um ein geradliniges Ballerspiel?
PAWEL ZAWODNY: *Call of Juarez* ist eher ein Abenteuer-Shooter. Einige Levels sind sehr freizügig begehbar, was die *Chrome*-Engine mit ausgedehnten Terrains gut unterstützt. Und natürlich geht es nicht nur ums Ballern – einige Situationen lassen sich entweder zwingend oder optional durch andere Techniken lösen wie Physik, Feuer oder Schleichen.

PC ACTION Hat Billy einen Nachnamen?
PAWEL ZAWODNY: Sicher, aber ich werde dir den Nachnamen noch nicht verraten ... Du erfährst ihn, wenn du das Spiel beendet hast. Er wird „Billy die Kerze" genannt und das nicht nur, weil er groß ist ... Eine Menge Mysterien, was?

PC ACTION Was ist Ray für ein Typ?
PAWEL ZAWODNY: Ray jagt normalerweise Billy. Dafür braucht er eine Menge Fertigkeiten wie Reiten, physikalische Puzzles zu lösen und natürlich zu kämpfen. Ray ist ein starker Revolverheld, der den offenen Kampf sucht. Seine Stärke kann verwendet werden, um schwere Gegenstände zu tragen und Türen einzutreten. Er hat immer seine Bibel dabei, um das Wort Gottes zu zitieren und damit Feinde zu überraschen, die dadurch eine Weile erstarren.

PC ACTION Schlüpft der Spieler genauso lange in die Rolle des Ray wie in die von Billy? Wie gewichtet sich das Verhältnis?
PAWEL ZAWODNY: Das Verhältnis ist mehr oder weniger 50 zu 50. Aber das hängt natürlich vom jeweiligen Spielstil ab.

PC ACTION Auf welche Gegner trifft der Spieler?
PAWEL ZAWODNY: Ich möchte nicht zu viel enthüllen, damit die eindrucksvollsten Gegner erst während des Spiel entdeckt werden. Es gibt viele Revolverhelden. Einige werden eine, andere zwei oder mehr Waffen einsetzen. Gegner auf Pferden sind wirklich interessant, weil sie komplett andere Taktiken erfordern, abhängig davon, ob man auch im Sattel sitzt oder zu Fuß kämpft. Du kannst zerstampft werden. Manche gefährliche Tiere lauern in einigen Levels als Feinde. Wie im richtigen Leben...

PC ACTION Wie wichtig sind die von dir erwähnten Pferde im Spiel?
PAWEL ZAWODNY: Es genügt wohl zu sagen, dass das Pferd im Spiel so wichtig ist, wie es für die Bewohner des Wilden Westens war. Ja, manchmal reist du lange Wege, jagst andere Reiter oder flüchtest vor ihnen. Und stell dir doch mal das Potenzial eines Pferds im Mehrspieler-Modus vor!

PC ACTION Hast du eine Lieblingswaffe?
PAWEL ZAWODNY: Hmmm... Ich mag es, mit dem Feuer als Waffe zu spielen. Dank der erweiterten Physik kann man im Spiel ein richtiger Pyromane werden. Du kannst eine Öllampe nehmen, sie auf dem Boden zerbrechen, auf einen Gegner warten und dann die Öllache samt Gegner in Brand setzen. Nun ... irgendwie grausam ... aber ich gebe ihnen immer den Gnadenschuss, wenn sie sich unter Schmerzen winden.

PC ACTION Alles klar. Erzähle unseren Lesern doch bitte zum Abschluss einen Scherz, über den niemand lachen kann.
PAWEL ZAWODNY: Ein Cowboy fragt einen Mann im Saloon: „Wie spät ist es?" Der Mann antwortet: „Zwei Uhr." Dann erschießt der Cowboy den Mann. „Warum tun Sie das?", fragt der Barkeeper. Der Cowboy antwortet: „Er wusste zu viel!"

Häuser im Hintergrund rücken aber als leicht unscharf aus Ihrem Fokus. Technikfreaks bezeichnen das als Blur-Effekt. Das kommt den natürlichen Sehgewohnheiten näher als andere Shooter.

STERBEN MÜSSEN SIE ALLE

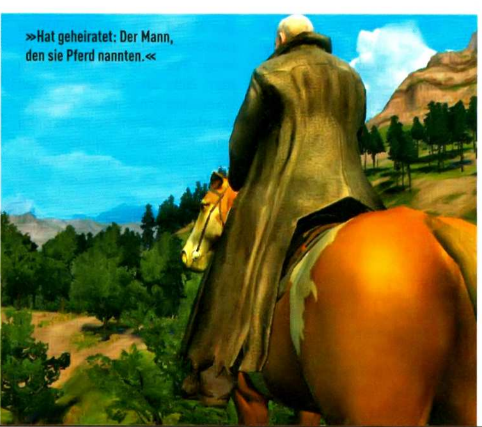
Da es Ballerfreunden generell weniger Spaß macht, die Widersacher mit bloßen Händen aus dem Weg zu räumen, dürfen Sie sich auf Waffen en masse freuen: Messer, Revolver, Schrotflinten, Gewehre, Gatling Guns, Äxte, Bögen – laut Entwicklern alle originalgetreu umgesetzt. Billys Hauswaffe ist sogar eine physikalisch korrekt funktionierende Peitsche, mit der Sie nicht nur schlagen, sondern auch wie Indiana Jones klettern und Hindernisse aus dem Weg schaffen. Generell versucht Techland augenscheinlich, frische Ideen zu verwirklichen beziehungsweise bekannte Ideen gut zu adaptieren. Per Knopfdruck wechseln Sie etwa die Schießeisen aus der rechten in die linke Hand. Oder Sie stecken die Teile ganz weg. Wer im richtigen Moment schnell zieht, überrascht seinen Gegner und das Spiel schaltet für einen kurzen Moment in einen Zeitlupen-Modus. Wer immer beidhändig schießt, verzichtet auf seine Schnellschuss-Eigenschaften: Um den Hahn im Revolverheldenstil zu spannen, brauchen Sie nämlich beide Griffel.

JETZT ABER BEWEGUNG

Was uns bislang noch nicht überzeugt, sind die Animationen der zugegeben frühen Vorabversion. Die sehen teilweise noch hölzern aus. Auch stehen die Gegner manchmal etwas unbeholfen in der Gegend herum und agieren in



»Hat beim Eintritt in die Atmosphäre Feuer gefangen: der große Wagen.«


»Hat geheiratet: Der Mann, den sie Pferd nannten.«

»Luftgitarren-WM: zweiter Sieger.«

sehr eng gesteckten Rahmen. Die Western-Stimmung haben die Entwickler, soweit es sich abschätzen lässt, hervorragend eingefangen. Es gibt klassische Duellszenen, typische Western-Gitarrenmusik untermalt Schießereien und die Gegner beschimpfen Sie mit mexikanischem Akzent. Auf Englisch selbstverständlich. Über eine deutsche Version haben die Verantwortlichen noch nicht entschieden. Momentan handelt Techland laut Firmensprecher Piotr Prokop einen Vertrag mit einem deutschen Vertrieb aus. Ob das auch deutsche Sprachausgabe mit sich bringt oder Konsequenzen beim vorhandenen Blutgehalt im Spiel bedeutet, lässt sich nur vermuten.

KEIN EINSAMER COWBOY

Vom Mehrspieler-Modus sahen wir bislang nichts. Dass Techland laut eigenen Angaben „einen objektbezogenen Spielablauf wie *Counter-Strike* und *Enemy Territory*" plant, wollen wir Ihnen dennoch nicht vorenthalten. Die Karten und Aufgaben basieren angeblich auf wahren Begebenheiten wie dem Zugüberfall bei Wilcox, Wyoming, am 2. Juni 1899. In den Hauptrollen auch im Spiel: Butch Cassidy und The Sundance Kid. Na, da sind wir ja mal gespannt.

JOACHIM HESSE

CALL OF JUAREZ

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Techland
FERTIG ZU:	75%
ERSCHEINT:	1. Quartal 2006
VERGLEICHBAR:	Dead Man's Hand, Gun
INTERNET:	www.callofjuarez.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Mich als Western-Fan freut es ungemein, endlich mal passende Spiele zum Thema Revolverheld geliefert zu bekommen. Das Dauerszenario Zweiter Weltkrieg ist mittlerweile derart ausgelutscht, dass es mich nicht gewundert hätte, wenn aus Ideenmangel demnächst Shooter mit dem Spieler in der Rolle von Hitlers Reinemachefrau erschienen wären. Aber soweit kommt es wohl nun nicht mehr. Deshalb schon jetzt ein Dankeschön an Techland! *Call of Juarez* bietet mehrere spannende Ideen und riecht nach High-Noon-Action bis die Postkutsche qualmt. Ich erwarte in Hinblick auf die früheren Spiele des Entwicklers kein Überspiel, aber zumindest einen handwerklich durchdachten und unterhaltsamen Ego-Shooter. Aber wie heißt es so schön: „Wer schießen will, soll schießen und nicht quatschen!"



»Ging gründlich schief: Kutschversuch in Nicaragua.«

- Martialischer als der Vorgänger
- Die gute und die böse Seite des Prinzen spielbar
- Renn-Sequenzen mit Streitwagen
- Ort des Geschehens: die Stadt Babylon

»Meditieren in allen Lebenslagen: Haare Krishna.«

Nimm mich, du hängst!


»Echte Männer stehen auf dicke Balance.«

Früher: Frosch verwandelt sich in Märchenprinz. Heute: Spieleprinz verwandelt sich in Monster-Grobian. Das klingt doch nach einem abwechslungsreichen Abschluss der PRINCE OF PERSIA-Trilogie!

Der Prinz kehrt von der Insel der Zeit heim nach Babylon. Er erwartet ein jubelndes Volk und den roten Teppich, willige Jungfrauen und einen anerkennenden Schulterklaps vom alten Herren. Doch zur Begrüßung gibt es nur einen Schlag auf den Hinterkopf. Eine feindliche Armee wütet in der alten Heimat, nimmt den Prinzen gefangen und richtet dessen schnuckelige Begleiterin Kaileena hin. Der Tod der göttlichen Dame lässt den Sand der Zeit heftig rieseln, der die feindlichen Soldaten in Monster verwandelt. Der Prinz kann fliehen, kriegt dabei aber auch etwas ab. Langsam breitet sich die Infektion in ihm aus. Zunächst hört unser Held nur eine Stimme in seinem Kopf. Die meldet sich immer öfter, nervt und widerspricht. Und dann passiert's: Großer Stressmoment, plötzliches „Puff!“ Zu Berge stehende Haare, gelbe Augen, fesche schwarze Designerklamotten – unser braver Bub hat sich in den „Dark Prince“ verwandelt.

»Abstoßend: Wand.«

»Eklig: Kuheuterhände.«

»Ben hurte.«

»Bei der Arbeit: Organspender.«

GUTER PRINZ, BÖSER PRINZ

Der an bestimmten Stellen fest vorgegebene Wechsel zwischen den zwei Inkarnationen des Helden ist nicht die einzige Innovation beim neuesten – und vorläufig letzten – Abenteuer des Perser-Prinzen, das nun offiziell den Untertitel The Two Thrones trägt. Schon 1989, in seligen 2D-Zeiten wich er Fallen aus, spießte Schufte auf und rettete holde Maiden. Zuletzt entfesselte der Prince of Persia bei Warrior Within den inneren Metzel-Schweinehund, servierte ganze Gegnerrudel durch Grabsch-, Werf- und Schlitz-Kombos der Steuerungsklasse „Zweimal hier drücken, dreimal dort drücken" ab. Allerdings wirkte der Protagonist dabei kaum mehr wie ein 1001-Nacht-Blaublütler, sondern eher wie Kollege Iscitürk am Morgen danach vor der ersten Tasse Kaffee: unrasiert, schlecht drauf, wer mir in die Quere kommt muss sterben. Jetzt versprechen die Entwickler „Sowohl als auch"-Glückseligkeit: Guter und böser Prinz wechseln sich als Spielfiguren ab. Das Nahkampf-System wird erweitert, neben den üblichen Stechinstrumenten setzen Sie auch eine peitschbare Kette ein. Hüpfakrobatik und Action-Puzzles spielen beim Level-Design wieder eine größere Rolle.

SCHEICH, SCHLEICH GLEICH

Statt der nächsten Monstergruppe in die Arme zu laufen, können Sie oft mit etwas Umsicht einen alternativen Anschleichweg finden. Wabert der Bildschirmrand in schönstem blutrünstig-pixelrot, ist die Gelegenheit für einen Überraschungsangriff gekommen. Das funktioniert etwa so: Tastendruck – kurze, spektakuläre Animation wird ausgeführt. Das Geschehen friert ein und die Waffe blinkt – wieder Tastendruck – nächste Stufe des Metzelmanövers. Und so weiter, bis der Gegner weggeputzt ist oder Sie mittendrin zu Boden wirft, weil das Timing Ihrer Tastenbetätigung nicht perfekt war. Dann geht es mit den normalen Nahkampfmanövern weiter, aber der Kontrahent ist immerhin geschwächt. Steuert man den Dark Prince, kommt es bei den Schleichattacken weniger auf Timing an, vielmehr ist möglichst schnelles, rapides Tasten-Gehämmer angesagt. He, haben wir eigentlich noch Garantie auf unser Keyboard?

NEUE PFERDE-STÄRKEN

Recht unkompliziert steuern sich die Rennsequenzen, welche das Hüpf- und Hau-Geschehen immer wieder mal auflockern. Sie lenken nur nach links und rechts oder lassen die Peitsche sprechen, ansonsten galoppieren und springen die Gäule automatisch. Zusteigenden Gegnern macht man mit ein paar Dolchhieben klar, dass die Mitfahrzentrale heute geschlossen hat. Der Ring von Babylon hat zwar keinen nennenswerten Verkehr, aber viel lästiges Mauerwerk, in das die edlen Streitwagen-Rösser gern frontal knallen. Doch wozu können wir – mit genügend Sand im Tank – die Zeit kontrollieren? Knopfdruck genügt und das Geschehen lässt sich bis zu einer Stelle vor Totalschaden/Fehlsprung/Kampfniederlage zurückspulen.

HEINRICH LENHARDT

PRINCE OF PERSIA 3

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	Dezember 2005
VERGLEICHBAR:	Prince of Persia: Warrior Within
INTERNET:	www.princeofpersiagame.com

KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Tollkühne Sprünge und Meuchel-Angeschleiche, komplexes Nahkampf-Gemetzel und turbulente Wagenrennen – Ubisoft tischt zum Trilogie-Finale groß auf. Nach dem etwas stupiden Warrior Within verspricht The Two Thrones mehr spielerische Vielfalt und schönere, lichtere Schauplätze. Ich habe nur ein persönliches Problem mit dieser Art von Spiel: Wenn ich nicht gleich schnalle, wie ich weiter komme, fange ich schnell an zu fluchen. Und bei Prince of Persia müssen Sie traditionell den Nerv aufbringen, knifflige Routen auszutüfteln und akrobatische Sprung-Manöver astrein hinzulegen. Tja, ich bin halt kein junger Hüpfer mehr. Doch für Spieler in Plattform-Hochform hat der agile Thronanwärter genau die richtige Kragenweite.

- 6 neue Parteien
- Nachtmissionen
- 8 neue Karten
- Von den Machern von *Battlefield: Vietnam*

»Kämpfen gegen das Kopftuchverbot: muslimische Lehrerinnen.«

Einfach mal abhängen

Endlich! Schon lange waren wir scharf auf das erste Erweiterungs-Pack zum Mehrspieler-Spektakel BATTLEFIELD 2, nun durften wir selbst Hand an SPECIAL FORCES legen – und sogar von Gebäude zu Gebäude rutschen.

Schauplatz: Mütterchen Russland. Rebellentruppen haben ein verlassenes Fabrikgelände besetzt und wollen chemische Waffen entwickeln. Sie sind einer von den russischen Spezialkräften Speznas, die den Rebellen auf die Finger hauen sollen. Als Scharfschütze meiden Sie die direkte Konfrontation mit dem Feind. Sie betreten also eine muffige Lagerhalle, rennen die Treppen hinauf und erreichen durch düstere Gänge ein offenes Fenster, durch das Sie auf ein kleines, unauffälliges Dach gelangen. Sie legen sich auf den Bauch, das Auge stets aufs Zielrohr gerichtet. Ein weißer Pick-up-Truck fährt vor und bleibt vor der Lagerhalle stehen. Die drei Männer fühlen sich unbeobachtet. Das ist Ihre Gelegenheit. Sie nehmen zuerst den maskierten Typen am Geschütz aufs Korn – er sackt zusammen. Der zweite Rebell bemerkt den Hinterhalt, entdeckt Sie und erwidert das Feuer. Schüsse durchdringen das Dach, auf dem Sie liegen, ein paar Kugeln treffen Sie. Ein Schuss in den Pixelkopf setzt ihn außer Gefecht. Der Fahrer des Wagens kann jedoch flüchten. „Puh, das war knapp!", denken Sie. Plötzlich bemerken Sie ein Symbol auf dem Radar. Der Kommandant der gegnerischen Truppen will Sie mit Hilfe eines Artillerieschlags zu Staub verwandeln. Zurück ins Gebäude wollen Sie nicht, schließlich könnten drinnen bereits die nächsten Feinde auf Sie warten. Springen ist bei Ihrer angeschlagenen Verfassung ebenfalls zu ris-



»"Wieso liegt da eigentlich Stroh unterm Sitz?" „Und wieso trägst du eine Maske?"«



»Hände hoch oder ich schieße!«

Die härtesten Schlachtfelder der Welt

Nicht nur in *Battlefield*, sondern auch in der Realität gibt es Schrecken erregende Konfrontationen. Nehmen Sie sich in Acht!

FRAUENZIMMER
„Du hast den Klodeckel wieder nicht zugeklappt!" – „Überall lässt du deine stinkenden Socken herumliegen!" Wer kennt dieses weibliche Gemeckere nicht. Bei solchen verbalen Angriffen helfen meist nur ein dämliches Nicken und die Lüge, dass Männer sich ändern können. Sofern man(n) auf sexuelle Mangelerscheinungen verzichten will.


Foto: actionpress

PC-ACTION-REDAKTION
Auch in den heiligen Hallen der PC ACTION-Redaktion kommt es oftmals zu prekären Situationen. Gewiefte Spieleredakteure wie Ahmet Iscitürk wissen nämlich ganz genau, wie man sich beim ollen Chef die neusten Genreperlen krallt. Die anderen müssen dann 30%-Minispielchen, das 628. Flugsimulator-Add-on und anderes Zeugs testen.



Foto: PC Action

WÜHLTISCHE
Wer Frauen mal am Grabbeltisch im Kaufhaus erlebt hat, weiß: Weibliche Geschöpfe beim Shoppen sind schlimmer als Tiere! Da beißen, kratzen und zerren die Weiber so lange an einem BH für 50 Cent herum, bis eine zusammenbricht oder heulend davon stürmt. Deshalb spricht sich der Autor dieser Zeilen auch ausdrücklich gegen eine Bundeskanzlerin aus.


Foto: actionpress

BATTLEFIELD 2: SF

GENRE:	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER:	Dice/Electronic Arts
FERTIG ZU:	80%
ERSCHEINT:	4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR:	Joint Operations
INTERNET:	www.battlefield2.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Fein, die Neuerungen wie Gasmaske, Armbrust, Kletterhaken und Quad-Bike passen gut ins *Battlefield*-Spielprinzip und werden schon wenige Monate nach der Veröffentlichung des Hauptspiels frischen Wind durch die Server wehen lassen. Zudem lässt sich ein Trend weg von Panzerschlachten und hin zu teamorientierten Taktik-Schusswechseln erkennen. *Special Forces* wird eine sinnvolle Erweiterung, das ist sicher.

kant. Bei *Battlefield 2* wäre dies der virtuelle Tod für den Scharfschützen. Doch das Erweiterungs-Pack *Special Forces* hat nützliche Neuerungen an Bord, die Ihnen in dieser Situation weiterhelfen. Sie packen die Armbrust aus, visieren das Dach einer nahe gelegenen Fabrik an und schießen ein Seil ab. An einem Ständer (haha!) befestigen Sie das andere Ende des Strangs und rutschen elegant in Sicherheit, während die Bombeneinschläge die Lagerhalle durchsieben. Wie in einem Actionfilm sind Sie nur knapp der Hölle entronnen – wie scharf ist das denn?

ICH STEIG DIR AUFS DACH!

Während die Klassen Spec-Ops und Scharfschütze über die feine Armbrust verfügen, haben beispielsweise die Sturmtruppen und Panzerabwehrschützen ein weiteres praktisches Utensil im Rucksack. Und das bei allen der sechs neuen Parteien. Der Kletterhaken ermöglicht Ihnen und Ihrer Mannschaft, mühelos Zäune zu überwinden und auf Gebäude zu steigen. So kann das Einsatzteam etwa bei einer Nachtmission unauffällig an Wänden emporhangeln und ein Gebäude entern, ohne dass die Feinde am Haupteingang etwas merken. Die Klettermöglichkeiten verleihen *Battlefield 2* wesentlich mehr spielerische Tiefe. Während Sie im Hauptspiel noch umständlich um einen zwei Meter hohen Zaun liefen, geht es jetzt deutlich flinker zur Sache. Seil hinüberwerfen, hochziehen, Seil aufsammeln, fertig. Dies unterstreicht den neuen Charakter des Mehrspieler-Hits. Spezialeinheiten gehen generell koordinierter in den Kampf als normale Frontsoldaten. Deshalb ist bei *Special Forces* mehr Taktik und Hirneinsatz angesagt, der korrekte Einsatz der Einheiten ist um so wichtiger. Bei den neuen Karten sind Sie erstmals auch bei Dunkelheit unterwegs. Da darf natürlich das Nachtsichtgerät, das die Dunkelheit taghell wirken lässt, nicht fehlen. Aber Vorsicht! Feinde können nicht nur im Dunkeln lauern, sondern auch Lichtquellen wie Laternen nutzen, die Sie in der Nachtsicht lediglich als große helle Flecken wahrnehmen. Dieses Charakteristikum dürfen Sie natürlich auch zu Ihrem Vorteil nutzen. In unserer Vorabversion war allerdings noch keine Nachtmission verfügbar. Wir durften lediglich die Karte Mass Destruction ausprobieren, die optisch mit ihren tristen Fabrikanlagen und Silos noch nicht wirklich überzeugen konnte. Das ist noch zu öde. Auch zu den neuen Einheiten lässt sich bisher nicht viel sagen. Die Speznas und die Rebellen verfügen in diesem Einsatz über dasselbe Waffenarsenal und sprechen englisch miteinander (genau wie die US-Truppen in *Battlefield 2*). Hoffentlich bekommen die Jungs der Atmosphäre wegen eine feine Synchronisation in russischer Sprache verpasst. Ein paar frische Fahrzeuge konnten wir hingegen Probe fahren. Der anfangs erwähnte Pickup-Truck ist ideal für schnelle Fahrten ins Feindesland, ähnlich wie der klapprige Buggy im Hauptprogramm. Auf dem Quad-Bike rasen Sie durch die Taiga. Ab und an finden sich sogar Sprungschanzen, die Sie für spektakuläre Stunts nutzen können. Inwiefern die für den Ausgang einer Schlacht relevant sind, erfahren wir wohl erst bei einer ordentlichen Online-Partie auf einem reich gefüllten Server.

LUKASZ CISZEWSKI


»Ein Schuss in den Ofen: IAA (Irakische Automobil Ausstellung).«


»Die behinderte Stubenfliege weiß sich zu helfen.«

- 10 mal größere Sektoren
- Über 200 neue Stationen und Raumschiffe
- 8 Rassen
- Mit Joystick oder Maus/ Tastatur spielbar

AUF DVD
VIDEO

»Pimp my Spaceshuttle: Xzibits Meisterwerk.«

Weltraumpfleger

X3: REUNION sieht nicht nur galaktisch gut aus, mit dem dritten Teil der Serie will Egosoft dank vereinfachter Steuerung auch endlich Einsteiger an Bord holen. Was noch auf Sie zukommt, verrät unser großes X3-Alphabet.

Würden Sie wie der Amerikaner Gregory Olsen 20 Millionen Dollar für einen einwöchigen Weltraumtrip hinblättern? Wohl kaum. Zumal uns mit *X3: Reunion* ein Spiel ins Haus steht, bei dem Sie mit einem Bruchteil des Geldes die unendlichen Weiten des Alls nach Herzenslust erkunden dürfen. Was Sie sonst noch im dritten Teil der *X*-Serie erwartet,verraten die folgenden Zeilen.

A.L. SYSTEM

Schon in *X2* fühlte sich das Weltall verdammt lebendig an. Egal in welchen Sektor die Reise führte, überall tummelten sich KI-gesteuerte Piloten, die ihren Geschäften nachgingen. Doch das war Egosoft nicht genug. Für *X3* möbelte der deutsche Entwickler das so genannte A.L. (Artificial Life; künstliches Leben) System, also die künstliche Intelligenz, weiter auf, damit die Spielwelt noch dynamischer und glaubwürdiger wirkt. Bekamen Sie früher Konflikte nur als Nachricht mit, finden diese Kriege zwischen den Völkern in *X3* tatsächlich statt. Dass die Wirtschaft infolge eines solchen Ereignisses unter Umständen leidet, ist ein Selbstgänger.

BONUS-MISSIONEN

Viel Abwechslung versprechen die neuen Bonus-Missionen, die gleichzeitig Teil der Story sind. Extra für diese Minispiele „leiht" Ihnen das Programm ein Spezialraumschiff, mit dem Sie beispielsweise süße Mädels aus einem Bordell befreien oder an einem Wettrennen durch ein Asteroidenfeld teilnehmen. Außerdem wagen Sie während der Bonus-Aufträge zum ersten Mal in der *X*-Reihe einen Abstecher auf einen Planeten, wo Sie bei einer Verfolgungsjagd durch Häuserschluchten hetzen.

COCKPIT

„Ey Mann, wo is' mein Cockpit?" fragen sich eingefleischte *X*-Fans wahrscheinlich kurz nach dem Start ins All. Egosoft rationalisierte die Schiffskanzeln weg. Natürlich nicht, um Sie zu ärgern, sondern damit keine Verstrebungen oder Computerkonsolen mehr den Blick in den traumhaft schönen Weltraum einschränken. Damit Sie bei Frachtern oder Zerstörern trotzdem den Eindruck gewinnen, ein mächtiges Schiff zu steuern, sehen Sie stets den Rumpf des Schiffes am unteren Bildschirmrand vor sich – ähnlich wie bei der Motorhaubenkamera von Rennspielen. Per Coolie-Hat des Joysticks oder mit den Cursortasten drehen Sie die Ansicht fließend.

DIPLOMATIE

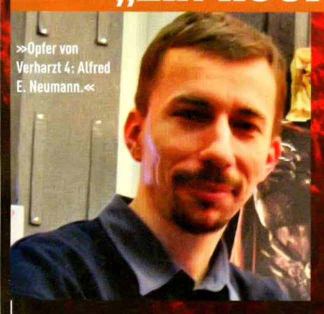
George W. Bush mag vielleicht nicht viel davon halten, in *X3* erleichtern Ihnen diplomatische Beziehungen den Sternentrip aber ungemein. Besonders bei Piratenüberfällen wissen Sie die Hilfe der Verbündeten zu schätzen.

EXTRA-TERRESTRISCH

Auf Ihrer Reise durchs *X*-Universum begegnen Sie den etlichen außerirdischen Rassen. Ja, einige der Typen sind sogar hässlicher als PC ACTION-Redakteur nach einer durchzechten Nacht.

INTERVIEW

„EIN KOOP-MODUS IST NICHT SINNVOLL"


»Opfer von Verharzt 4: Alfred E. Neumann.«

Bei Egosoft kocht der Chef noch persönlich! Deshalb bombardierten wir Bernd Lehahn mit kritischen Fragen zu seinem neuesten Projekt. Dabei kamen ein paar überaus interessante Details ans Tageslicht. Welche das sind? Lesen Sie doch das Interview!

PC ACTION Wann gibt es denn nun endlich einen Mehrspieler-Modus?

BERND LEHAHN: Nicht in *X3*. Das war auch schon die Antwort zu Zeiten von *X: Beyond the Frontier*. Ein einfacher Koop-Modus, bei dem du eine bestimmte Zeit lang gegen andere auf einem Server antrittst, ist bei dem gewaltigen Spielumfang und der zahlreichen Möglichkeiten nicht sehr sinnvoll. Aber wir arbeiten bereits an einer Art Online-Rollenspiel. Wie das gute Stück heißen wird oder wann es rauskommt, kann ich jetzt noch nicht sagen.

PC ACTION *X* und *X2* sind erst im Laufe der Zeit durch Mods gereift. Werdet ihr das auch bei *X3* wieder so handhaben?

BERND LEHAHN: Das kommt auf die Interpretation an. Natürlich entwickeln wir das Spiel immer weiter. Was nicht bedeutet, dass es unfertig auf den Markt kommt. Wir sehen die *X*-Spiele nie als komplett entwickelt an und wollen diese stets noch ausbauen. Für *X-Tension* spendierten wir zusätzlich annehmbare Missionen. Bei *X2* hingegen gab es Module, mit denen du eigene Schiffe und komplett neue Objekte programmieren sowie Aufgaben erteilen konntest. Der Nachteil daran war, dass nur eine relativ eingeschränkte Gruppe diese Features benutzte. Deshalb wollen wir uns in Zukunft noch näher an die Community binden.

PC ACTION Angenommen, ich habe noch niemals zuvor einen *X*-Titel gespielt. Wie lange dauert es, bis ich einigermaßen schnalle, was abgeht?

BERND LEHAHN: Die Einsteigerfreundlichkeit war eines unserer Hauptentwicklungsziele. Deshalb haben wir eine komplett neue Benutzeroberfläche entworfen, bei der man jeden Befehl mit der Maus geben kann, was die Lernkurve extrem verkürzt. Außerdem wird es anfangs einfacher sein, Fabriken zu bauen.

PC ACTION Faule Säcke wie wir haben in *X2* einfach das Spiel über Nacht laufen lassen und waren am nächsten Morgen Millionär. Ist es in *X3* wieder so leicht, zu schummeln?

BERND LEHAHN: Moment! Sicher ist man auf diese Art und Weise relativ einfach an Kohle gekommen, allerdings ging dadurch auch deine Bewertung in den Keller. Wer als Versager im Handelsrang kategorisiert wurde, ist niemals in den Genuss bestimmter Missionsaufträge gekommen. Darüber hinaus kann passieren, dass du nachts angegriffen wirst und letztendlich mit leeren Händen dastehst. Was auch in *X3* der Fall sein wird.

PC ACTION Ein bisschen erinnert uns die *X*-Serie an EA Sports *FIFA*-Reihe. Es kommen immer wieder technisch bessere Versionen raus, aber echte Innovationen bleiben aus, wie siehst du das?

BERND LEHAHN: Das würde ich so nicht sagen. Wir versuchen jedes Mal noch mehr Spielelemente einzubauen und das Universum zu erweitern. Beispielsweise wurde die Wirtschaft überarbeitet und der Aufbaupart ausgebaut. Und dann hätten wir da noch eine frische Story. Die größte Revolution im Vergleich zu *X2* ist aber die Grafik, die sich enorm verbessert hat. Alles in allem versuchen wir auf jedem Gebiet Innovationen zu bieten.

PC ACTION Was hältst du von einem Adventure im *X*-Universum?

BERND LEHAHN: Es existieren Zukunftsvisionen, etwa dass du auf Planeten oder Schiffen herumlaufen kannst. Aber auch *X3* besitzt bereits einen gewissen Adventure-Anteil, den die Minispiele darstellen. Beispielsweise wirst du gebeten, einen Kristall in ein Museum zu transportieren. Auf dem Weg dorthin greifen Piraten an. Während der PC das Schiff durch Häuserschluchten steuert, ballerst du die Feinde von einem Geschützturm aus ab.

PC ACTION Warum habt ihr eigentlich die Cockpits abgeschafft?

BERND LEHAHN: Wir hatten früher ziemlich unterschiedliche Cockpits. Aber da wir die Schiffe jetzt sehr detailliert darstellen können, ist der hässliche Käfig, der einem nur die Sicht nimmt, total überflüssig. Stattdessen sind die Kameras direkt auf den detaillierten Bug gerichtet, sodass man die Geometrie des Vehikels erkennen kann. Bei einem Frachter gewinnt man dadurch beispielsweise den Eindruck, als stünde man auf der Brücke eines riesigen Containerschiffs, das übers Meer schippert.

PC ACTION Habt ihr die Leistungseinbrüche von früher – etwa wenn viele Schiffe und Fabriken in einem System waren – in den Griff bekommen?

BERND LEHAHN: Die letzten Wochen haben wir viel Zeit in die Optimierung investiert, sodass dieses Problem eigentlich nicht mehr vorhanden ist. Eine große Rolle spielt natürlich auch die neue Grafikengine, die viel leistungsfähiger als die alte Technik ist.

FLOTTE
Captain Kirk von der Enterprise würde Sie um Ihren Job in *X3* beneiden. Während er lediglich eine poplige Rostmühle mit 200 Mann Besatzung kommandiert, befehligen Sie eine Flotte modernster Schiffe. Dank der vereinfachten Steuerung haben Sie Ihre Armada voll im Griff.

GELD
Obwohl Sie in *X3* Lichtjahre von der Erde entfernt sind, gilt auch dort das Motto: Geld regiert die Welt! Bloß wo kommt die Knete her? Indem Sie entweder mit Waren Handel treiben, hilflose Frachter überfallen oder lukrative Aufträge erledigen.

HANDLUNGSFREIHEIT
Machen Sie doch, was Sie wollen! Viele Titel versprechen zwar eine riesige Handlungsfreiheit, können diese aber in der Praxis nicht liefern. Ganz anders ist *X3*, das Ihnen eigentlich so gut wie keine spielerischen Grenzen auferlegt. Sie haben keinen Bock auf die lineare Story? Egal, lassen Sie diese einfach eine Zeit lang links liegen und erkunden Sie doch mal das Universum. Alternativ könnten Sie ein Handelsimperium aufbauen, Piraten jagen und und und. Die Handlung schreitet erst dann fort, wenn Sie es wollen.

INTERFACE
Einer der größten Kritikpunkte an *X2* war die verschachtelte Menüstruktur, die den Charme eines Tabellenkalkulationsprogramms ausstrahlte. Nur wer zig Tastaturkürzel auswendig lernte, konnte die komplexen Schiffssysteme auch im Eifer des Gefechts einigermaßen effizient bedienen. Egosoft hat die Problematik erkannt und unterzog die Benutzeroberfläche einer Generalüberholung. Grafikmenüs ersetzen die überfrachteten Textschaltflächen. Außerdem klicken Sie sich endlich mit der Maus durch die Schiffsstationen und Handelsoptionen.

JOYSTICK
Nicht nur die Menüs bedienen Sie in *X3* neuerdings mit der Maus, sogar das Schiff gehorcht Ihrem Nager. Bevor eingefleischte *X*-Fans jetzt in Panik ausbrechen – keine Sorge. Der gute alte Joystick hat nicht wie bei *Freelancer* ausgedient. Auf Wunsch können Sie auch mit dem Knüppel in der Hand durchs All düsen.

KHAAK
Die Rasse mit dem bescheuertsten Namen der Galaxis macht Ihnen in *X3* erneut das Leben schwer. Passen Sie auf, dass Sie gegen diese Zeitgenossen nicht abkhaaken!

LAUFBAHN
Welchen Job hätten Sie denn gern? Eine Frage, die man Ihnen zwar nicht auf dem Arbeitsamt, dafür in *X3* stellt. Ob Sie die Kohle für ein besseres Schiff als Pirat, Händler oder Söldner zusammenklauben, bleibt Ihnen überlassen.

MAUTGEBÜHR
Ursprünglich sollte in *X3* ein Mautsystem zum Einsatz kommen, um an eigenen Sprungtoren eine Passiergebühr von fremden Schiffen zu erheben. In der Verkaufsversion wird daraus nichts. Ego-

»Anfängerfehler: Todesstern falsch zusammengebaut.«

»Auch in der Zukunft beliebt: Abkürzung über den Brenner.«

»Endlich ein Spiel mit dichter Atmosphäre.«

soft will dieses interessante System aber wahrscheinlich in einem Update nachliefern.

NEUEINSTEIGER
Egosoft spricht mit *X3* nicht nur alte „*X*-perten" an. Dank der vereinfachten Steuerung und ausführlichen Trainingsmissionen sollen auch Neueinsteiger schnell klarkommen.

ONLINE-PART
Auch in *X3* sind Sie wieder allein im All unterwegs. Mehr zum Thema Mehrspieler-Modus lesen Sie im Interview auf Seite 63.

PHYSIK-MODELL
Die Physik der Raumschiffe ist ziemlich glaubwürdig. Im Gegensatz zu *X2* reagiert Ihr Vehikel auf Steuerbefehle träger, ist aber vom schwammigen Flugmodell eines *Independence War 2* allerdings zum Glück Lichtjahre entfernt.

QUASSELSTRIPPE
Die Erzählung läuft in erster Linie anhand von Funksprüchen ab. Was den Vorteil hat, dass der Spielfluss nicht ins Stocken gerät.

REAKTIONSVERMÖGEN
Selbst wenn infolge einiger Bierchen Ihr Reaktionsvermögen nachlässt, bleiben Sie nicht zwingend im Hangar. Denn dank des Autopiloten sind Sie stets sicher im All unterwegs. Selbst Kampfhandlungen brauchen Sie nicht zu scheuen. Klicken Sie einfach einen Feind mit der Maus an und wählen Sie das Kommando „Angreifen", schon beginnt der Computer mit der Verfolgung und eröffnet das Feuer. Praktisch, oder?

STARTSZENARIEN
Sie wollten schon immer mal als Khaak, Argone, Teladi, Borone, Split oder Paranid den Weltraum unsicher machen? Null Problemo! Neben der normalen Kampagne stehen nämlich mehrere zusätzliche Startszenarien als Endlosspiel zur Wahl, bei denen Sie in die Haut einer dieser sechs Rassen schlüpfen.

TELADI
Die Teladi sind eine machthungrige Spezies, die ihren Feinden schon mal ein paar Piratenclans auf den Hals hetzt. Stellen Sie sich besser gut mit den Jungs.

UPGRADES
X3 ist ein wahres Eldorado für Tuningfans. Vornehmlich bei Händlern erwerben Sie neue Upgrades, etwa bessere Laser oder Raketen, mit denen Sie aus Ihrer anfänglichen Klapperkiste ein gefährliches Kampfschiff basteln. Vorausgesetzt, Sie blättern Knete auf den Tisch.

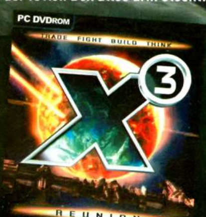
VERNETZEN
Neu in *X3* ist die Möglichkeit, Fabriken durch ein Tunnelsystem miteinander zu vernetzen. Das beschleunigt den Ressourcenaustausch zwischen den angeschlossenen Raumstationen, da keine Transportschiffe nötig sind.

WIRTSCHAFTSSYSTEM
Kriege, Überfälle auf Transporter oder politische Streitereien wirken sich wie in der Realität auf die Marktpreise aus. Geschickte *X3*-Spieler nutzen die Gunst der Stunde, um ihre Ressourcen zum richtigen Zeitpunkt anzubieten. Außerdem stehen Sie diesmal mit freien Händlern im Konkurrenzkampf.

X3 REALITY ENGINE
Obwohl *X2* nach wie vor wirklich gut aussieht, entschied sich Egosoft für die neue Grafiktechnologie namens *X3 Reality*-Engine. Diese ist in der Lage, zehnmal größere Sektoren und Raumstationen detailliert darzustellen. Darüber hinaus neh-

Die volle Packung!

Zum Verkaufsstart veröffentlichen Egosoft und Deep Silver parallel zur normalen *X3*-Version eine Collector's Edition. Hier erfahren Sie, was in der fetten Box alles drin steckt!



Das Wichtigste: Die *X3 Collector's Edition* kostet rund 60 Euro, also zehn Kröten mehr als die Standardversion. Dafür erhalten Sie neben *X3* das bisher unveröffentlichte Hörspiel zu Helge Kautz' Roman *Farnhams Legende*, einen exklusiven *X*-Universum-Kalender mit zwölf wunderschönen Motiven, eine fetzige Soundtrack-CD sowie ein 120-seitiges gedrucktes Handbuch.



»Mister Universum nimmt Asteroide.«

men die einzelnen Systeme erstmals unterschiedliche Ausmaße an.

YAKI
Im Mittelpunkt von *X3* steht der Yaki-Piratenclan, der mit seinen hinterhältigen Überfällen Unruhe stiftet. Ansonsten will Egosoft wenig über die in fünf Kapitel unterteilte Story verraten. Bislang ist nur bekannt, dass Sie in die Rolle von Julian Brennan schlüpfen und den mysteriösen Anschlägen auf den Grund gehen sollen. Dabei stoßen Sie auf eine mächtige Tarn-Technologie und erfahren interessante Details über Ihren Vater.

ZEITFRESSER
Beziehungsstress ist bei *X3* programmiert. Auch der dritte Teil bleibt dem süchtigmachenden Spielprinzip der Vorgänger treu und fesselt wieder wochenlang an den Monitor. MARC BREHME

X3: REUNION

GENRE:	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER:	Egosoft/Deep Silver
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	18. November 2005
VERGLEICHBAR:	X2: Die Bedrohung
INTERNET:	www.x3-reunion.com

KOMMENTAR

MARC BREHME



In puncto Steuerung konnte mich unsere Beta-Version noch nicht ganz überzeugen. Trotz Mausunterstützung fällt Grünschnäbeln der Einstieg nämlich doch schwer. Wenn die Entwickler dieses Manko noch in den Griff bekommen, steht dem spannenden Weltraumhandel nichts mehr in der Flugbahn. Grafisch ist *X3* bereits jetzt der Hammer. Ein derart schönes und vor allem lebendiges Weltall habe ich noch nie in einem solchen Spiel gesehen. Was für ein Fortschritt! Hoffentlich landet bald die Testversion auf meinem Tisch.

»Kann für ihn sehr schmerzhaft sein: Arschgeweih vorn.«

- Mischung aus Strategie- und Rollenspiel
- 9 Rassen
- 12 Einheitentypen
- 3 spielbare Fraktionen
- 40 bis 50 Stunden Spielzeit
- 100 Avatar-Fähigkeiten

Hexbombe

Mit Magie, fetten Titanen und riesigen Armeen bekämpfen Sie in SPELLFORCE 2 Schattenwesen. Das gibt ein Schlachtfest für Rollenspieler und Strategen.

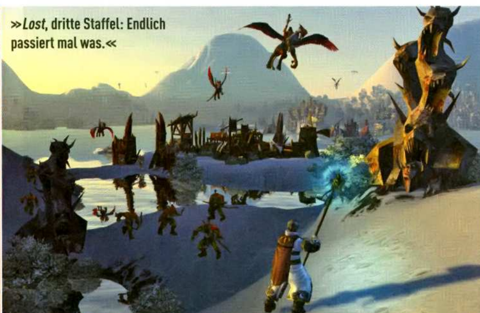
Die Bewohner der Fantasywelt Eo sind schon arme Schweine. Kaum haben sie im zweiten *Spellforce*-Add-on *Shadow of the Phoenix* mit größter Anstrengung den Zirkel vernichtet und somit den 500 Jahre andauernden Runenkriegen ein Ende gesetzt, bricht ein neuer Konflikt aus. Unheimliche Schatten drohen über das Land hereinzubrechen und den Sterblichen das Licht auszuknipsen. Erfahrene Abenteurer ahnen es: Der Spieler ist mal wieder die letzte Hoffnung und soll den Karren gefälligst aus dem Dreck ziehen. Natürlich nicht als Ein-Mann-Armee. Auch in *Spellforce 2* schließen Sie Bündnisse mit diversen Fraktionen und scharen obendrein bis zu fünf kräftige Helden um Ihren Avatar. Aber Vorsicht: Weder Sie noch Ihre Kollegen sind in Teil 2 Runenkrieger und lassen sich an einem Monument heraufbeschwören. Stattdessen handelt es sich um gewöhnliche Kämpfer aus Fleisch und Blut. Passen Sie also gut auf Ihre Jungs auf! Eine weitere Neuerung erwartet Sie bei der Entwicklung des Avatars und der Teammitglieder. Die Zeiten, in denen Sie mühsam Punkte verteilten, sind in *Spellforce 2* passé. Mit jedem Levelaufstieg gewinnen Sie eine zusätzliche Eigenschaft im übersichtlich gestalteten Fertigkeitsbaum hinzu. Zaubersprüche und Kampffähigkeiten verbessern sich darüber hinaus mit jeder weiteren Stufe automatisch. Ansonsten dürfen sich Rollenspiel-Fans auf seitenweise Dialoge mit den Einheimischen, knifflige Aufgaben und einen Haufen interessanter Gegenstände freuen, die das leicht zu ordnende Inventar füllen.

DAS IST JA EINFACH!

Wenn es überhaupt einen gewichtigen Kritikpunkt am hervorragenden Vorgänger gab, war das der umständliche Aufbaupart. Bis Sie eine einigermaßen schlagkräftige Armee aufgestellt hatten, verging schon mal ein Stündchen, der Spielfluss litt darunter. Phenomic hat's erkannt und den Strategieteil entschlackt. So fielen Gebäude dem Rotstift zum Opfer, die Nahrungsproduktion geht nun schneller vonstatten und – das Wichtigste überhaupt – es gibt keine spezialisierten Arbeiter mehr. Jeder Typ kann jeden Rohstoff fördern. Wenn das im echten Leben auch so einfach wäre ... Übrigens schummelt der Computer endlich nicht mehr, sondern ist – wie der Spieler auch – auf Produktionsketten angewiesen. Neben der Allianz des Lichts, zu der Menschen, Elfen und Zwerge gehören, führen Sie im Laufe des Spiels zwei weitere Fraktionen in die epischen Massenschlachten gegen das Böse: die Horden des Chaos, also Trolle, Orks und



»Ohne Betäubung: Wurzelbehandlung.«



»*Lost*, dritte Staffel: Endlich passiert mal was.«



»Kommt durch die hohen Benzinpreise wieder in Mode: auf dem hohen Ross sitzen.«

» Ganz schön peinlich: Unterbiss bei Vampiren.«

INTERVIEW

„DAS INVENTAR ENTSCHLACKT"

Was macht *Spellforce 2* besser als der Vorgänger? Martin Löhlein, Projektleiter bei Phenomic, bringt Licht ins Dunkel und verrät interessante Details zum Mehrspieler-Modus.

PC ACTION In welcher Hinsicht habt ihr die Verfolgerperspektive verbessert?
MARTIN LÖHLEIN: Alles, was man in der Iso-Perspektive machen kann, ist ab sofort auch in der Verfolgeransicht möglich. Anhand von speziellen Symbolen lassen sich vom Schlachtfeld aus Einheiten produzieren, Ressourcen abbauen und Gebäude konstruieren. Außerdem kann man Arbeiter ausbilden, die direkt eine bestimmte Ressource abbauen, ohne dass man ihnen vorher den Befehl geben muss.

PC ACTION Was habt ihr euch einfallen lassen, damit das Inventar nicht wie früher aus allen Nähten platzt?
MARTIN LÖHLEIN: Zum einen wird das Inventar durch stapelbare Gegenstände deutlich entschlackt, zum anderen erhält der Spieler nur noch Gegenstände, wenn er eine Kiste öffnet oder einen besonderen Gegner besiegt. Außerdem wird es endlich eine ordentliche Sortierfunktion geben.

PC ACTION Der Mehrspieler wirkte im ersten Teil etwas unrund. Was bietet der Modus von *Spellforce 2*?
MARTIN LÖHLEIN: Zunächst einmal gibt es wieder das freie Spiel aus den *Spellforce*-Add-ons. Hierbei handelt es sich um eine kooperative Kampagne mit eigenen Missionen. Allerdings haben wir die Queststruktur stark verbessert und man kämpft nicht mehr gegen Spawngegner, sondern den intelligent agierenden Computer. Der zweite Modus wird wieder der PvP-Kampf sein, in dem du entweder einen eigenen Level 30-Avatar oder einen vorgefertigten Charakter der Stufe 30 einsetzt. Außerdem haben wir die Karten wesentlich kompakter gestaltet und den Aufbauteil abgespeckt. Bereits nach einer Viertelstunde ist ein voll ausgebauter Stützpunkt mitsamt Armee errichtet.

PC ACTION Habt ihr die übermächtigen Abwehrtürme des Vorgängers entschärft?
MARTIN LÖHLEIN: Schon aufgrund des neuen Ressourcen-Balancings ist es nicht mehr möglich, ganze Turm-Wälder aus dem Boden zu stampfen. Ferner gibt es jetzt Belagerungstürme und spezielle Zaubersprüche, die gegen Gebäude eingesetzt werden können.



»Lorenzo Lamas' Freundin ist ein echtes Brett.«

Barbaren, sowie die Bruderschaft der Dunkelheit, die sich aus Dunkelelfen, Schatten und Gargoyles zusammensetzt. Bei den Kämpfen selbst eröffnen sich Ihnen deutlich mehr taktische Möglichkeiten als früher. Sie können beispielsweise durch alternative Routen dem Gegner mit der Heldentruppe in die Flanke fallen, den Feind mit getarnten Soldaten überraschen, einen Luftangriff mit geflügelten Einheiten starten oder eine mächtige Festung mit Katapulten belagern. Ach ja: Hätte man Ihrem Charakter im Vorgänger Kilometergeld ausgezahlt, wären Sie bereits nach ein paar Spielstunden Millionär gewesen. Etliche unnötige Gewaltmärsche sorgten für einige Durchhänger bei den Rollenspiel-Missionen. Nicht so in *Spellforce 2*. Teleporter reduzieren die Laufstrecken auf ein Minimum. Sehr fein! Auch in Sachen Kamera hat sich einiges getan. Eignete sich damals die optionale Verfolgerperspektive allenfalls zum Bestaunen der Landschaften, können Sie im zweiten Teil aus dieser Ansicht den Truppen komfortabler Befehle erteilen. Den besten Überblick erhalten Sie aber nach wie anhand der isometrischen Perspektive. Am bewährten Click&Fight-System hält Phenomic übrigens weiterhin fest. Im Klartext bedeutet das: Sie wählen zuerst ein Opfer an und bestimmen anschließend, welchen Zauberspruch Sie ihm über den Pelz braten.

EINE GRAFIK ZUM VERLIEBEN

Optisch präsentiert sich *Spellforce 2* als Eva Padberg der Strategie-Spiele. Statt der nach wie vor ansehnlichen *Krass*-Technik des Vorgängers kommt eine neuentwickelte Grafikengine zum Einsatz, die die Genrekonkurrenz – mit Ausnahme von *Age of Empires 3* – beinahe düpiert. Selbst in der höchsten Zoom-Stufe verlieren die traumhaft schönen Bauwerke, Landschaften und Figuren nichts von ihrer Detailfülle. Von einigen Effekten, und den realistischen Physikspielereien träumen wir inzwischen nachts. ANDREAS BERTITS

SPELLFORCE 2

GENRE:	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER:	Phenomic/Jowood
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	1. Quartal 2006
VERGLEICHBAR:	Spellforce
INTERNET:	www.spellforce.com

KOMMENTAR



ANDREAS BERTITS

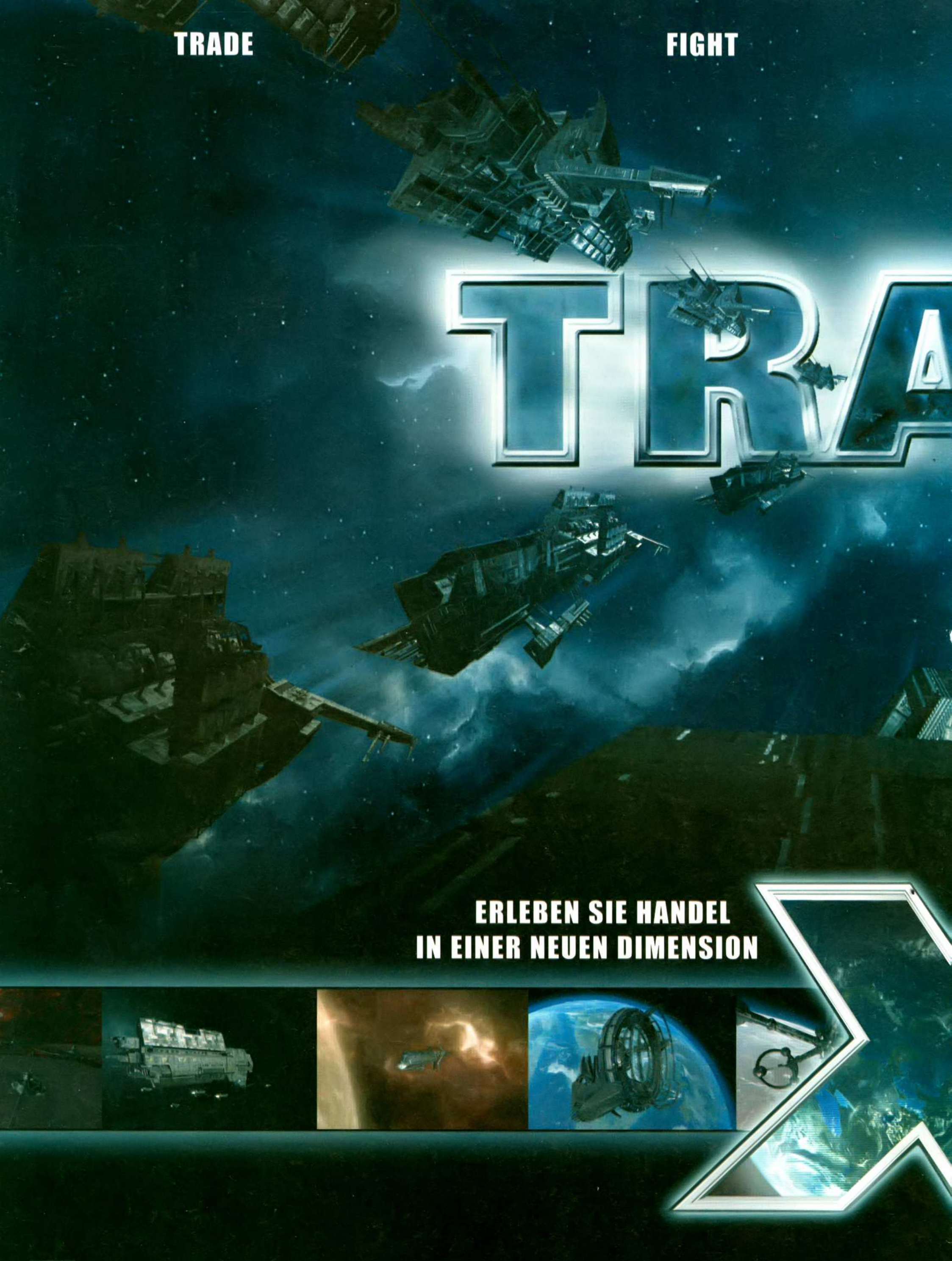
Evolution statt Revolution: Phenomic scheint die wenigen Schwächen des ohnehin sehr guten Vorgängers ausgebügelt zu haben. Somit erwarten uns noch aufregendere und vor allem unkompliziertere Massenschlachten in der mit Abstand schönsten Fantasywelt des Genres. Kann eigentlich nichts schief gehen!

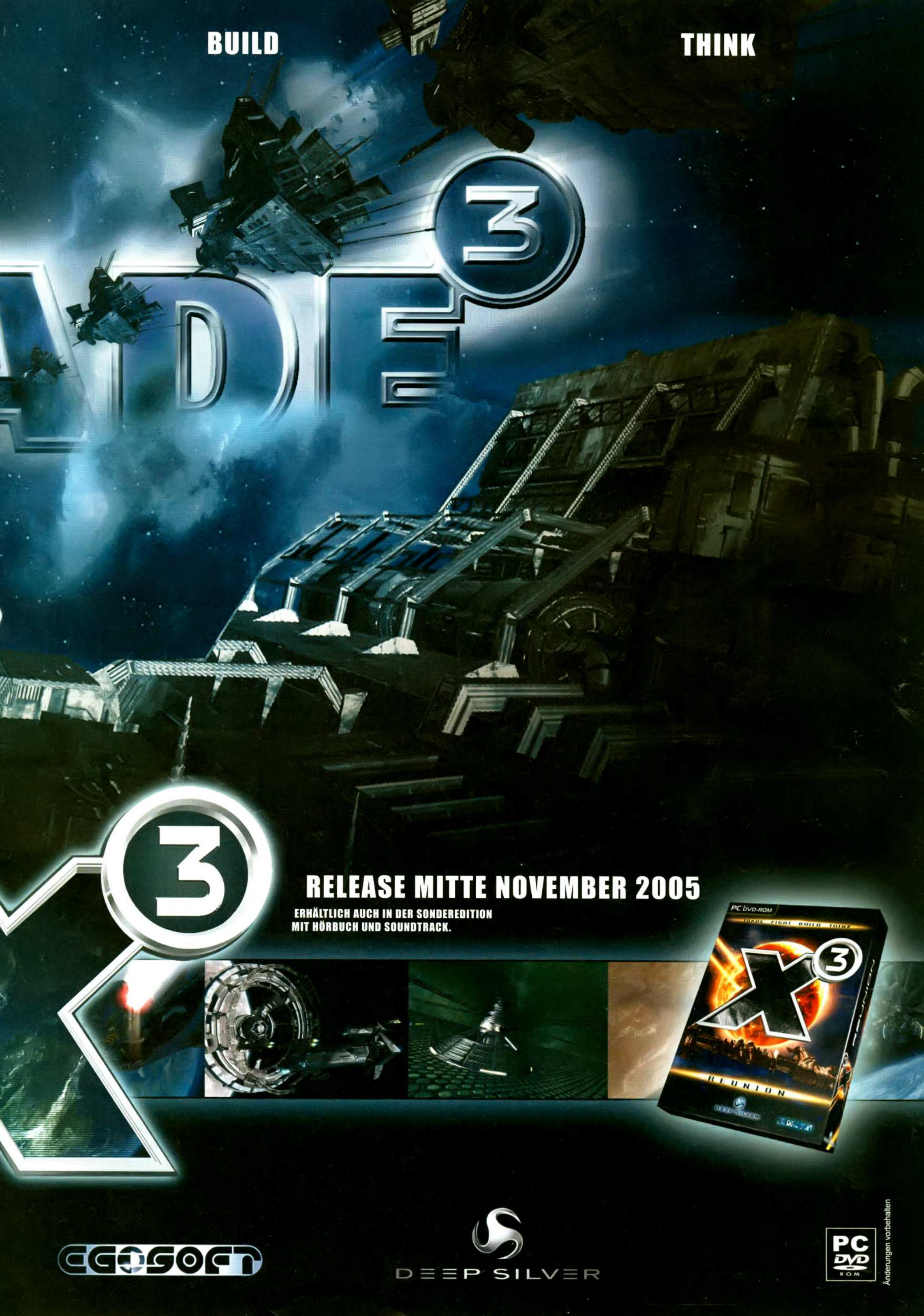


»Neu von Namco: *Gepäck-Man*.«

Du bist ja riesig!

Die mächtigste Einheit, die Sie bauen können, ist der Titan. Gegen ihn wirken die restlichen Fußtruppen wie Danny DeVito, wenn er neben Dirk Nowitzki steht. Damit das Ganze nicht aus den Fugen gerät, dürfen Sie immer nur einen Titanen (auf dem Bild ist der Titan der Menschen zu sehen) gleichzeitig besitzen. Rund 4.000 Polygone machen den Furcht einflößenden Auftritt perfekt.

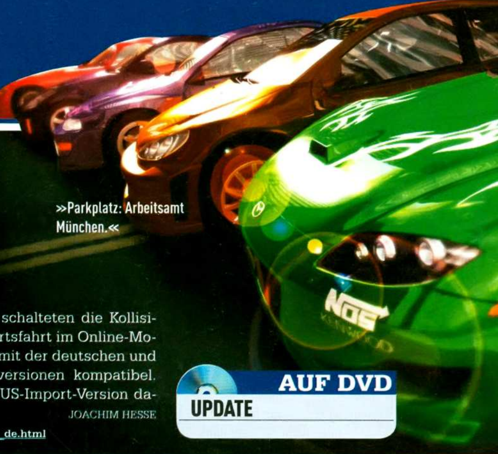

TRADE
FIGHT
TRA
ERLEBEN SIE HANDEL
IN EINER NEUEN DIMENSION
12+
www.pegi.info
WWW.X3-REUNION.DE


BUILD
THINK
RELEASE MITTE NOVEMBER 2005
ERHÄLTLICH AUCH IN DER SONDEREDITION
MIT HÖRBUCH UND SOUNDTRACK.
PC DVD-ROM
REUNION
EGOSOFT
DEEP SILVER
PC DVD ROM
Änderungen vorbehalten

TEST

Fahrfehler behoben!

Wie der Fahrlehrer im Unterricht seinen Schülern, sollten auch Sie JUICED eine zweite Chance geben. Es lohnt sich!



»Parkplatz: Arbeitsamt München.«

Rennspiel | Version 1.01.400 ist mit 55 Megabyte startbereit, Sie brauchen den Patch nur noch auf Ihrer Festplatte zu parken. Das feine Raserspiel, bei dem Sie nebenher auf die Fahrer wetten, läuft endlich auch auf protzigen PCs: Bisher verweigerte es nämlich bei mehr als zwei Gigabye Arbeitsspeicher den Dienst. Außerdem schraubten die Entwickler am Sound und schalteten die Kollisionsabfrage bei der Rückwärtsfahrt im Online-Modus ab. Das Update ist nur mit der deutschen und einigen europäischen Spielversionen kompatibel. Also nicht versuchen, Ihre US-Import-Version damit zu tunen! JOACHIM HESSE

Info: www.juiced-racing.com/index_de.html

AUF DVD
UPDATE



»Neuer Contergan-Skandal: Geschlechtsorgan mit Augen.«

Plötzlich bekommt dieser Kampf eine Wendung ...

Da war der Wurm drin

Team 17 liefert Ihnen 72 zusätzliche Megabyte für WORMS 4: MAYHEM.

Runden-Strategie | Zugegeben: Gravierend sind die Fehler in der jüngsten Wurmkrieg-Episode nicht. Deswegen zielt der erste Patch von Entwickler Team 17 auch darauf ab, das Spiel zu verschönern. Netzwerk-Spieler bekommen eine überarbeitete Benutzeroberfläche und verbesserte Programmroutinen zum Erstellen von Partien. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, zwischen den Zügen miteinander zu chatten. Den kleinen Bug mit dem Ninja-Seil entfernten die Programmierer und das Spiel unterstützt nun Router mit Plug & Play. JOACHIM HESSE

Info: www.codemasters.de/worms

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE V1.0 VERABSCHEUT PATCHWORK



»So hatten wir uns *Half-Life* nicht vorgestellt.«

Bist du ein Kammerjäger?

Zum Einstieg ein Filmzitat. Frau im Negligee: „Das ist der Stromkasten, mit dem wir immer Probleme haben. Wenn Sie sich den mal angucken könnten ..." Handwerker mit Gesichtsmaske: „Ja, sehr gern. Aber warum liegt hier überhaupt Stroh?" – „Und warum hast du eine Maske auf?" „Mhm ... dann blas mir doch einen!" Ja, manche Dialoge sind großartig. Etwas von dem diese Seite weit entfernt ist. Hier geht es um Patches. Jeden Monat. Kleine oder große Dateien, mit denen die Entwickler ihre Spiele ergänzen. Und ich gestehe: Mir geht diese Ergänzerei gehörig auf den Keks! Denn meistens erweitern diese Hilfs-Programme keineswegs das Spiel, sondern beheben Fehler, die von vornherein gar nicht erst hätten vorhanden sein dürfen. Den aktuellen Negativ-Rekord hält *Bet on Soldier*, das direkt zum Verkaufsstart im vergangenen Monat einen 800-Megabyte-Monsterpatch am Start hatte. Sicher, keiner ist perfekt und ein paar Bugs gibt es immer. Aber ich gewinne zunehmend den Eindruck, als gäbe sich da auch keiner richtig Mühe. Nach dem Motto „Die Spieler werden es schon akzeptieren" erscheint, was besser noch für Monate auf den Festplatten der Programmierer geschlummert hätte. Allein manche Silberscheibe, die hier als Testmuster deklariert Monat für Monat auf unseren Schreibtischen landet, ist ein stummer Zeuge für die aus wirtschaftlichen Zwängen, falschem Zeitmanagement oder Gleichgültigkeit geborenen Mängel. Liebe Spielefirmen, habt ihr keine eigenen Beta-Tester? Bei Konsolenspielen klappt das ja auch. Warum fehlt bei PC-Titeln wenige Tage vor Verkaufsstart noch der Mehrspieler-Modus, warum stürzt das Spiel dauernd ab, warum lässt sich die Tastatur nicht anders belegen? Da muss man als Spieleredakteur fast solche Test-Events wie das in London für *Quake 4* loben (bitte umblättern!). Dort lief das komplette Spiel auf 20 Rechnern reibungslos. Ich fordere deshalb: Wer sich keine eigene Testabteilung leistet, sollte keine Spiele veröffentlichen. Vielleicht gehen dadurch ein paar gute Ideen verloren, aber mal ehrlich: Wie viel wahrhaft innovative Spiele sind denn im letzten Jahr erschienen? Nennen Sie mir fünf und Sie dürfen morgen hier als leitender Redakteur anfangen. Zum Abschluss noch ein Filmzitat, das mit der Sache nichts zu tun hat, aber die Seite muss ja irgendwie voll werden. Frau im Negligee: „Das ist der Stromkasten, mit dem wir immer Probleme haben. Wenn Sie sich den mal angucken könnten..." Handwerker mit Gesichtsmaske: „Ja, sehr gern. Aber warum liegt hier überhaupt Stroh?" – „Und warum hast du eine Maske auf?" „Mhm ... dann blas mir doch einen!"

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Iscitürk	Marc Brehme	Lukasz Ciszewski	Harald Fränkel
	SPORT, ACTION & WORLD OF WARCRAFT	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION- UND NOCH MEHR ACTIONSPIELE	ADVENTURES, STRATEGIE & WISIMS	MEHRSPIELER-SHOOTER & ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE
QUAKE 4	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
	Deutlich mehr als ein LAN-Spielzeug.	Der Überraschungshit im Oktober! Jaaaaaa!	Derb und gemein, genau mein Ding!	Nicht schlecht, aber auf Beben steh' ich nur nachts.	Ich war noch nie ein Quaker.	Was lange währte, wurde endlich gut.	Der Action-Monat hat begonnen ...	Ich lege Ihnen diesmal mein wirkliches ...
DAY OF DEFEAT SOURCE	■■■	■■■	■■■■■	■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■■
	Vier Karten sind mir echt zu wenig.	Ich warte auf eine Verpackung!	Super spannend – und blutig.	Online-Shooter im Zweiten Weltkrieg? Nein danke.	Für Mehrspieler-Freaks der Traum schlechthin.	Alter Wein in neuen Schläuchen.	... und geht weiter ...	... Highlight ans Herz: *NBA Live 06* rockt!
VIETCONG 2	■■■■	■■■■	■■■■■	■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■
	Hm, welche Seite spiel ich denn jetzt? Beide!	Das wurde auch Zeit. Nur der Aha-Effekt ist kleiner.	Nirgendwo sonst kann man die Gegner so gezielt wegknacken.	Im Fernen Osten nichts Neues. Zumindest für mich.	Me love you long time.	Gelbe Seiten? Nicht unbedingt mein Fall.	... und weiter ...	Nicht nur Waltraud traut sich im Wald.
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	■■■	■■■	■■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■
	Die Kämpfe laufen mir etwas zu stereotyp ab.	Gut kopiert ist gut kopiert.	Ich mag das aufdringliche Spielprinzip.	Nimmt das denn gar kein Ende???	Ich komm mit dem Taktik-Dings nicht klar.	Ich halte lieber heiße Sisters in meinen Arms.	... einer geht noch ...	Flankenangriffe? Bin ich beim Fußball?
BLACK & WHITE 2	■■■■	■■■	■	■■■■■	■■	■■■■	■■	■■■
	Ja, der Strategiepart ist zu dünn. Aber das Ding ist schööööön!	Ja, passt. Aber für mich ist die Luft raus.	Mein Gott ist der Rock 'n' Roll!	Nicht der erhoffte Überflieger, aber trotzdem geil!	Tamagotchi extrem ist nix für mich.	Ausgefeilte Schlachten wären das i-Tüpfelchen.	... jetzt ist aber Schluss!	Für Aufbau-Strategie gar nicht übel.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt langsam in Schwung, weil anfangs die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Clever & Smart: A Movie Adventure	Alcachofa Soft	12/2004
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
DHDR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Earth 2160	Reality Pump	08/2005
Warcraft 3 Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GT Legends	Simbin	11/2005
GTR	10tacel	12/2004
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	LucasArts	04/2005
The Fall: Last Days of Gaia	Silver Style	02/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonder: Shadow M.	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Black & White	Lionhead	03/2001
Die Sims 2	Maxis	10/2004
SPORTMANAGER		
Anstoss 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 06	Electronic Arts	12/2005
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Vivendi	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	PopTop Software	01/2004



»Biene Majas Vater war Alkoholiker.«

»Der Schlaganfall hatte Michael Jackson kaum verändert.«

Das Beben ist schön!

Es gibt Tage, die dürften nie enden. Zu denen zählen die zwei in London, an denen wir QUAKE 4 für Sie testeten. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber: Hier wackelt tatsächlich die Wand!

Leichen von Kameraden treiben durch die Schwerelosigkeit. Die Stimmung im Mannschaftsraum des Truppentransporters ist gedrückt. „Verdammte Scheiße! Das ist ein Ritt, was Kumpel? Wer ist der Neue?", fragt einer, während die Notbeleuchtung die Kabine in rotes Licht taucht. „Matthew Kane. Ein amtlich erwiesener Draufgänger." Ah, so heißen Sie also. „Durch einen Mann wie Kane könnten wir getötet werden." – „Halt deine verdammte Fresse, Strauss!" Dieser notorische Schwarzseher Strauss. Wenn er nicht so ein guter Techniker wäre ... Bevor die angespannte Stimmung kippt, öffnet sich zischend die



»Fehler beim Kreiswehrersatzamt: Kopf eingezogen.«

»Geschmacklos: Hodenschau.«

»Gefährlich auf dem Kindersitz: zu enge Gurte.«

Kabinentür und der Captain tritt ein. „Meine Herren, gute Neuigkeiten im Krieg gegen die Strogg. Ein einzelner Marine kämpfte sich durch die feindlichen Linien und tötete den Strogg-Führer Makron. Er hat außerdem die Strogg-Planetenabwehrgeschütze außer Gefecht gesetzt. Ab jetzt geht der Krieg am Boden weiter! Das Hauptquartier befiehlt, dass wir bei der Säuberung der Landezonen für das Mobile-Einsatz-Center assistieren."

TIPPGEMEINSCHAFT

„Wir sollen um zwei Uhr im Zug sitzen, um um sechs Uhr in Frankfurt am Flughafen zu sein?" Der Mann von Activision beliebt wohl zu scherzen. Zum Glück findet sich doch ein passender Anschlussflug ab Nürnberg, der das Schlimmste verhindert. Unterwegs sind Joachim Hesse, Lukasz Ciszewski und der freie Mitarbeiter Andreas Graul. Die Mission: *Quake 4* in einem Sitzungssaal des Londoner Marriott Hotels durchzuspielen. Dafür bleiben volle zwei Tage Zeit.

DER ERSTE KONTAKT

„Meine Beine, ich kann sie nicht bewegen!" Private Chase, der schwer atmend an einer Kiste lehnt, hat schon bessere Tage gesehen. Sie hören den Funkspruch, den Sergeant Miller zwei Meter weiter links absetzt: „Hauptquartier, ein Mann ist angeschossen." Sofort poppt Ihre Mission am linken Bildschirmrand auf: „Hol den Sanitäter!" Okay, Sie müssen also Anderson finden. Warum verteilte der Absturz Ihres Raumschiffs auch alle über den halben Planeten? Zum Glück ist der Weg geradlinig. Immer. Möglichkeiten, sich zu verlaufen, bestehen kaum, was Ihnen in der Eile nicht weiter auffällt. Anderson ist schnell gefunden. Jetzt gilt es, den Mediziner zu dem Verwundeten zu eskortieren. „So viele Leben verschwendet", entfleucht es Anderson, als Sie über die leblosen Körper ehemaliger Kameraden steigen.

GUTE RABENMUTTER

Herzlich willkommen, verehrte Leser. Sie befinden sich live in unserem Test zu *Quake 4*. An der Tastatur für Sie Joachim Hesse. Ich bin hin und weg, wie unglaublich überlegen das Design der Einzelspielerkampagne erscheint. Die geschulte Hand von Raven Software (unter anderem verantwortlich für *Jedi Knight: Jedi Outcast*, *Soldier of Fortune*

So spielt sich QUAKE 4

1 Fahrzeuge nutzen

Die Entwickler implementieren fünf Abschnitte, in denen Sie mit oder auf Fahrzeugen unterwegs sind. Der Panzer (im Bild) steuert sich gewöhnungsbedürftig, später im Mech fühlen Sie sich sofort heimisch. Der Rest besteht aus *Moorhuhn*-Ballerspielchen.

2 Gegner abschießen

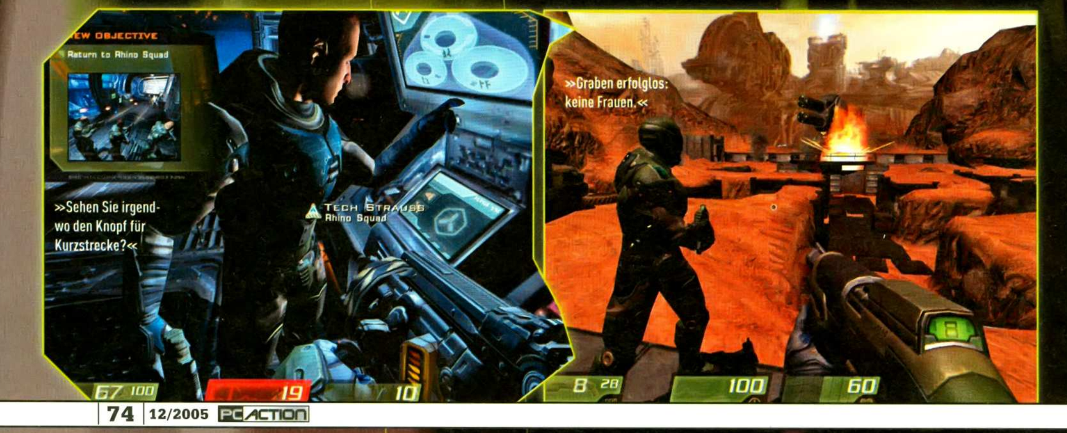
Wie bei einem Ego-Shooter zu erwarten, verbringen Sie die meiste Zeit damit, Gegner abzuschießen. Dabei dürften Sie nur die Zombies im Bild unten zermürben, denn die Strogg-Horde hält immer wieder die eine oder andere Überraschung für Sie parat.

TOLL
DURCH-SCHNITT
MIES

Air defence bunker
Air defence trenches
Hangar perimeter
Interior Hangar
MCC landing site
Operation: Advantage
Canyon
Perimeter defense station
Aqueducts
Aqueducts Annex
Nexus hub tunnels
Nexus hub
Strogg medical facilities
Construction zone
Dispersal facility
Recomposition center

64

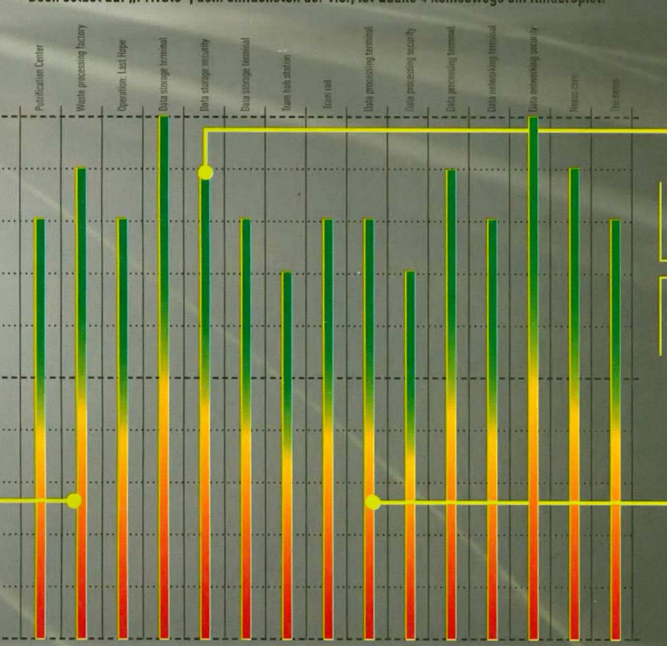
2, *Star Trek: Voyager - Elite Force*) macht sich bezahlt. Sie brauchen Beispiele? Kein Problem. Laufe ich etwa Gefahr, mich zu verirren, treffe ich garantiert auf virtuelle Helfer, die mir den Weg zur nächsten Ballereinlage weisen. Die Typen wachsen mir zum Teil sogar regelrecht ans Herz. Scharfschütze Cortez mit seinem spanischen Akzent oder der deutschstämmige Miesepeter Strauss sind einfach überzeugende Charaktere, die mir die Entwickler völlig unaufdringlich zur Seite stellen, ohne mich dabei mit überflüssigem Befehlskram zu belasten. Dass ich die Burschen mit meinen Waffen nicht verletzen kann, gefällt mir. Auf Realismus setzt das Sciencefiction-Spiel ohnehin nicht. Beispiel 2. Ich befinde mich in der Nähe des Ausgangs. Jetzt blendet das Spiel ein „Exit"-Symbol ein. Total simpel, aber genial: Genau so etwas hat bei *F.E.A.R.* an zwei bis drei Stellen gefehlt. Öde Rumlaufpassagen und Endlosgegner wie bei *Doom 3*: Fehlanzeige. Abwechslung pur ist angesagt. Da krabbelt plötzlich eine Techno-Riesenspinne aus einem Krater, ein Monster glotzt in meinen Glaskasten-Fahrstuhl oder ich darf



»Sehen Sie irgendwo den Knopf für Kurzstrecke?«

»Graben erfolglos: keine Frauen.«

Quake 4 ist ein Multitalent. Dementsprechend abwechslungsreich gestaltet sich Ihr Spielalltag. Den Mehrspieler-Modus ausgeklammert, dürften Sie mindestens geschätzte ein bis zwei Spiel-Tage mit dem Ego-Shooter verbringen. Das hängt natürlich auch vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Doch selbst auf „Private", dem einfachsten der vier, ist *Quake 4* keineswegs ein Kinderspiel.



Wer sich beim Spielen nicht gern den Kopf zerbricht, darf sich freuen: Die Knobeleien beschränken die Entwickler auf ein Minimum. Meistens drücken Sie einen Touchscreen-Schalter, um etwa wie hier einen roten Energiestrahl zum Ziel zu führen.

Über zehn Waffen gebieten Sie im Einzelspieler-Modus. Während des Spiels treffen Sie Ingenieure, die Ihre Wummen aufrüsten. Wie beispielsweise diesen Zoom für die Nailgun. Im Mehrspieler-Modus ersetzt ein Kettensägenhandschuh den Blaster.



in einen Mech steigen. Und alles sieht fantastisch aus! Ich muss unbedingt weiterspielen.

HER DAMIT!

Als Sie aus dem Hangar kommen, treffen Sie endlich auf drei Männer Ihrer Einheit. „Corporal Kane, genießen Sie Ihren ersten Tag beim Rhino Squad?", begrüßt Sie Lieutenant Voss und drückt Ihnen mit den Worten „Hier ist etwas, das Ihnen nützlich sein könnte", einen Granatwerfer in die Hand. Fantastisch! Ein paar tote Strogg später ist der Weg zu dem Mutterschiff der Erdentruppen frei. „Die Hannibal ist gelandet. Willkommen an Bord, Marines!"

TREPPENEFFEKT

Treppen. In Friedenszeiten verbinden sie schlicht Stockwerke miteinander. Im Krieg verwandeln sie sich plötzlich in strategische Schlüsselstellen. „Feindliche Aktivität am Zugangspunkt" hatte die männliche Computerstimme über Lautsprecher verkündigt. Klar, dass Sie da nicht allein bleiben. Ein Schatten kündigt den ersten Gegner an. Mit Ihrem Maschinengewehr im Anschlag verschanzen Sie sich hinter einem Pfeiler und warten, bis der Strogg



»Hat Aids: Megaman.«

»*Stargate*-Spoiler: kein Happy-End.«



»Tut uns Leid, für den Rest der Operation reicht Ihr Geld nicht.«

»Dr. Sommer wartet auf seine kleinen Patienten.«

»Paralympics: die Teilnehmer werden angefeuert.«

im Stockwerk unter Ihnen hinter dem Geländer hervorlugt. Ein kurzer Blick durch das Zielfernrohr, Treffer. Der Kerl fällt blutend zu Boden und löst sich Sekunden später auf. Doch ein Strogg kommt selten allein. Sie hören bereits Schritte. Stellungswechsel. Von der anderen Seite der Brüstung erkennen Sie zwei weitere Gegner. Mit einem wuchtigen Stoß lassen Sie ein Fass die Stufen hinunterpoltern. Sie geben kurz Ihre Deckung auf und setzten den Behälter mit einer gezielten Salve in Brand. Die Explosion vernichtet zwei weitere Strogg.

BAU, INGENIEUR!

„Hallo du! Du da oben! Lass mich raus!" Woher kommt diese Stimme? „Hilf mir, ich bin hier unten!" Ein Druck auf den Touchscreen lässt eine Plattform hochfahren. Der Gefangene ist sichtlich froh, Sie zu treffen. Zum Dank stattet jener Herr namens Saki Ihre Nailgun an Ort und Stelle mit einer Zoomfunktion aus. Heißa, das macht richtig Laune! Da hilft man doch auch in Zukunft gern. Bis auf die Zoomfunktion verfügt übrigens keine der Waffen über einen Sekundärfeuermodus. Das ist leicht. Es bringt auch nichts, eine bestimmte Waffen zu bevorzugen, denn irgendwie besitzt von der Schrotflinte bis zur Lightning Gun jedes der Biester seine Vor- und Nachteile. Okay, nur der Blaster ist arg schwach. Aber den brauchen Sie ja auch allenfalls, wenn Ihnen für den Rest die Munition ausgeht.

ZWISCHENSPIEL

„Sorry, Sir, I need to be dongled", spricht eine Kollegin von der Konkurrenz den Activision-Beauftragten im Raum an. Ja, dass die Testversion von *Quake 4* nur startet, sofern ein streng gehütetes Hardware-Dongle im USB-Slot steckt, treibt im Laufe der im-

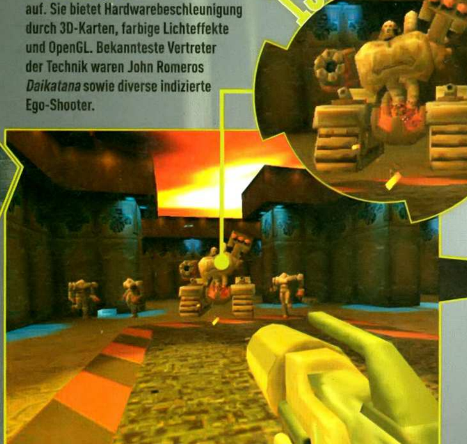


Entwicklungshilfe

Die Karriere der *Quake*-Grafik-Engine von 1996 bis heute.



Hässlich, was? Dabei war die Quake-Engine zu ihrer Zeit einzigartig. Erstmals zeigten sich nicht Umgebungen, sondern auch Gegner dreidimensional. Sogar Valves *Half-Life 1* bediente sich dieser Technik.



Die Quake 2-Engine folgt im Jahr darauf. Sie bietet Hardwarebeschleunigung durch 3D-Karten, farbige Lichteffekte und OpenGL. Bekannteste Vertreter der Technik waren John Romeros *Daikatana* sowie diverse indizierte Ego-Shooter.

mer wiederkehrenden Prozedur seltsame Blüten. „Dongle me harder!", „Dongle me all night long!" – Wir können uns nicht mehr bremsen. Spaß beiseite, der Activision-Service ist vorbildlich. Mehr als 30 Sekunden muss keiner der anwesenden Journalisten auf das Dongle warten. Die Rechner laufen wie eine Eins und die Screenshots schieben wir über das Netzwerk auf einen Laptop, wo Sie einer der beiden Firmenvertreter für uns auf DVD brennt. Mit einer Überdosis Cola light im Blut gebe ich an dieser Stelle kurz ab an Kollege Ciszew … ach, Sie wissen schon.

LASST DIE SPIELE BEGINNEN!

„Alle mal herhören! Wir beginnen jetzt mit den Mehrspieler-Partien. Morgen ist ja auch noch ein Tag, dann habt ihr noch genug Zeit, den Einzelspieler durchzuzocken", ruft der britische Activision-Mitarbeiter durch den bitterkalten Raum. „Mist", denke ich mir. „Mich trennen nur noch wenige Minuten vom Obermotz." Aber was soll's, auf den Mehrspielerpart bin ich doch genau so gespannt wie auf den Ausgang von Matthew Kanes Kampf gegen die Strogg. Unglücklicherweise ist mein 3,6-Gigahertz-PC samt Geforce 6800 GT nicht ans Netzwerk angeschlossen, also muss ich ebenso wie Meister Hesse an einem Fremdcomputer Platz nehmen. In dieser Ecke des Zimmers ist es wegen der defekten Klimaanlage noch mal zehn Grad kälter, meine Hände beginnen zu zittern. Ich erblicke den Ladebildschirm. Kartenname: The Fragging Yard. Das klingt doch witzig. Spielmodus: Deathmatch. Schön, meine Spezialität. Während ich mich noch frage, wie viele Monate mein letzter *Beben*-Zock her ist, geht's auch schon los: „Prepare to fight!" Meine Pupillen weiten sich. Bevor ich mich versehe, habe ich die Schrotflinte aufgenommen und pumpe zielsicher Blei in zwei Pixelgegner, die meinen Weg kreuzen. Ich kann nicht glauben, was ich da sehe. Mit dem typischen *Beben*-Tempo fege ich durch die Gänge, hüpfe mit Sprungplattformen auf höhere Ebenen und fliege mit dem Raketenwerfer durch die Luft – genau wie die anderen 15 Journalisten, die sich mit mir auf dem Server befinden. Ich hätte nach dem eher bescheidenen *Doom 3*-Mehrspieler niemals gedacht, dass mit eben jener Engine ein derartig flüssiges, schnelles und spaßiges Spielerlebnis überhaupt möglich ist. Ich spüre es wieder. Es handelt sich um 100 Prozent *Beben* der guten alten Mehrspieler-Schule, verpackt in eine wunderbare Optik und garniert mit feinen, neuen Waffenmodellen. Auf Anhieb wird mir heiß, ich nehme nichts anderes als den Monitor wahr. Da! Die Railgun! Ich suche ein Opfer, zoome und zerstöre es. Beinahe euphorisch beharke ich wild meine Spielumgebung. Verdammt, keine Munition mehr. Da springt Kollege Hesse alias „Large" hervor und ballert dreist auf mich ein. Vor lauter Panik packe ich die Kreissäge aus und stürze mich auf ihn. Die tiefe Sprecherstimme ertönt: „Humiliation!"

Bebens Gefährter

Es reicht Ihnen nicht, mit Matthew Kane und seinen Kameraden den Strogg den außerirdischen Hintern zu versohlen? Dann sollten Sie sich auf *Enemy Territory: Quake Wars* (Bild links) freuen. Hierbei handelt es sich um eine Art *Battlefield* mit Sciencefiction-Szenario, massig Fahrzeugen und taktischen Massenschlachten. Wie geil!



IMPRESSIVE!

Die Entwickler halten also ihr Wort. Vor ziemlich genau einem Jahr versicherte uns Rick Johnson, leitender Programmier von *Quake 4*, dass der Mehrspieler-Modus alles bieten wird, „was schon den Vorgänger so großartig gemacht hat." Wir geben es ja zu, wir zweifelten daran. Schließlich beschränkte id Software damals die Teilnehmerzahl im *Doom 3*-Mehrspieler auf vier, damit aufgrund der aufwendig gestalteten Katakomben der Spielablauf zu keiner Diashow mutiert. *Quake 4* hingegen scheint die sonst so düstere *Doom 3*-Engine auf ein neues Level zu katapultieren. Nicht nur die Außeneinsätze aus dem Einzelspieler-Modus sehen fein aus, auch viele der 14 Mehrspielerkarten entführen Sie an die frische Luft und erinnern keinen Deut an die dunklen Gänge aus dem Schwesterprodukt. Vegetation existiert freilich auch hier nicht. Die mit Pentagrammen verzierten Karten wie House of Pain oder Temple of Retribution bekamen zuvor keine zeitgemäße Umsetzung verpasst. Überhaupt scheint es, als wollten sich die Ver-



Zwar verwendet die **Doom 3-Engine** angeblich keine einzige Zeile Quelltext des Vorgänger-Modells, gilt aber trotzdem als direkte Weiterentwicklung. Besonders die grandiosen Schatteneffekte verzücken die Spielergemeinde. Nach *Quake 4* bauen auch die angekündigten Shooter *Prey* und *Enemy Territory: Quake Wars* auf die Engine.

Was haben *Call of Duty, Jedi Knight 2* und *Medal of Honor: Allied Assault* gemeinsam? Richtig! Alle genannten Titel benutzen die **Quake 3 Arena-Engine**. Der dritte *Beben*-Ableger schaut dank ids Shader-Technik auch heute gar nicht mal so augenkrebserregend aus.

QUAKE 4 — PRÜFSTAND

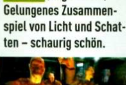
VERGLEICH

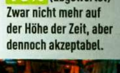






	Quake 4	Doom 3	Unreal 2: The Awakening
ABWECHSLUNG	**92%** Von Anfang bis Ende motivierend und voller Ideen – einfach top!	**70%** In den Raum rein, Monster abknallen, und wieder raus. Auf Dauer zum Gähnen.	**80%** Feine Außenlevels, garniert mit intensiven Inneneinsätzen. Brav!
GRAFIKPRACHT	**91%** *Quake 4* zeigt, was die *Doom 3*-Engine wirklich draufhat. Augenschmaus!	**88%** (abgewertet) Gelungenes Zusammenspiel von Licht und Schatten – schaurig schön.	**79%** (abgewertet) Zwar nicht mehr auf der Höhe der Zeit, aber dennoch akzeptabel.
MEHRSPIELERSPASS	**91%** Das spaßigste Deathmatch seit *UT 2004* – Fans haben keine Wahl.	**65%** Beschränkung auf vier Spieler, laue Karten, wenig Action. Schwach.	**76%** Wurde mit XMP nachgeliefert, konnte sich aber nicht durchsetzen.
SPIELSPASS	**91%** Von vorn bis hinten durchdachter Sciencefiction-Shooter. Saugeil!	**85%** Monotoner, aber atmosphärischer Grusel-Shooter mit Edel-Optik.	**78%** Mittlerweile etwas veraltet, dennoch einen Zock wert.
SPIELELEMENTE	70% / 30%	90% / 10%	80% / 20%







SPIELELEMENTE: GRÜN = Action, ROT = Story

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



PRO & CONTRA

- \+ Bombastisches Spieldesign
- \+ Viel Abwechslung
- \+ Fette Endbosse
- \+ Nichtspielercharaktere sehr gut in die Story eingebunden
- \+ Ausgewogenes Waffenarsenal
- \+ Leckere Grafik
- \+ Viel Sprachausgabe
- \+ Zahlreiche Aha-Erlebnisse
- \+ Tolle Lichteffekte
- \+ Durchdachte neue Mehrspielerkarten
- \+ Klassische Mehrspielerkarten
- \+ Alle klassischen Mehrspieler-Modi
- \+ Hohes Tempo im Mehrspieler-Modus
- – Hohe Hardware-Anforderungen
- – Keine deutschen Texte
- – Schwammige Panzersteuerung
- – Schwierigkeitsgrad „Leicht" fällt zu schwer aus
- – Lange Ladezeiten

LEISTUNGSMERKMALE

Wie schon beim technisch beeindruckenden Engine-Kollegen *Doom 3* brauchen Sie eine ordentliche Zockmühle, um *Quake 4* in höheren Auflösungen und mit den optisch attraktiven Grafikdetails darstellen zu können. Vor allem für den Mehrspieler-Modus ist dies wichtig, damit der Ping nicht in den Keller fällt. Für den Ultra-Detail-Modus benötigen Sie übrigens eine 512-MByte Grafikkarte.



»Bitte gebt Heino seine Brille zurück.«

»Macht Werbung für seinen Grill: George Foreman.«

antwortlichen von einer satanischen Ausrichtung mit möglichst vielen Totenköpfen und Skeletten an den Wänden entfernen. Wir als fromme Christen können dies nur gutheißen. Da die *Quake*-Serie jedoch über eine riesige Anhängerschaft verfügt, wird es sicherlich nicht lange dauern, bis auch sämtliche Klassik-Karten in *Doom 3*-Optik daherkommen. Die populäre Weltraum-Map The Longest Yard, die sich vor allem durch die vielen Sprungplattfromen und ein umkämpftes Railgun-Podest auszeichnet, heißt nun The Longest Day und macht uns genau so viel Laune wie das Original. Lediglich Hesse seufzte. Er fiel nämlich ständig von den schwebenden Plattformen und kassierte somit massig Minuspunkte.

DICH KENN ICH DOCH!

In Sachen Spielmodi hat sich wenig getan. Sie knallen sich wahlweise durch Deathmatch (Alles vernichten), Team-Deathmatch (Alles vernichten, bis auf Teamkameraden), Capture-the-Flag (Alles vernichten, dabei mit Flaggen hin und her hetzen), Tourney (Gegner im Duell töten) sowie Arena CTF, das im Vorgänger-Add-on *Team Arena* seinen Einstand feierte. Hierbei sind wie auch im Deathmatch-Modus Extras in den Karten verteilt, die die Spieler dementsprechend unsichtbar, schneller oder mächtiger machen. Für die Persönlichkeitsgestaltung dienen 16 Spielermodelle aus dem Einzelspieler-Modus. Die Palette reicht von Protagonist Matthew Kane bis hin zum halb verwesten und abgemagerten Strogg. Für Serien-Anhänger mag ferner relevant sein, dass es im Vergleich zum Vorgänger nun mehr Waffen und die eine oder andere namentliche und optische Änderung gibt. Die Plasma Gun heißt nun Hyperblaster, die Nailgun feiert ihre Rückkehr und die Dark Matter Gun löst die BFG (Big Fucking Gun) ab. Trotzdem fühlt sich jeder *Beben*-Veteran sofort heimisch.

WIR SIND DIE STROGG

Zurück zum Solospiel. Der Satz in der E-Mail von Activision Deutschland im Vorfeld klingt geheimnisvoll: „Bit-





PC ACTION CD-ROM

SONDERHEFT DOOM 3

ALLE HITS DER REDAKTION: MAPS, MODS UND TOOLS ZU DOOM 3

+

Taure

Undead

Troll

33% SPAREN + GRATIS-EXTRA

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC ACTION DVD – 3 Ausgaben plus ein exklusives Gratis-Extra für nur 9,90 Euro!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (6246) 8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + 1 Gratis-Extra für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer *(für evtl. Rückfragen)*

E-Mail-Adresse *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
(Bitte nur eines ankreuzen. Lieferung solange Vorrat reicht)

- ❒ **Actionfigur „Taure“ (Art.-Nr.: 002750)**
- ❒ **Actionfigur „Troll“ (Art.-Nr.: 002751)**
- ❒ **Actionfigur „Undead“ (Art.-Nr.: 002752)**
- ❒ **Sonderheft „Doom 3“ (Art.-Nr.: 002791)**

Sollte eine Figur vergriffen sein, so behalten wir uns die Lieferung einer anderen Figur vor!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA MI 09

Kennen wir uns?

Uns dünkt, dass sich die Jungs bei id und Raven Software ihre Inspiration für die Gestaltung von Strogg und Co. bei Prominenten geholt haben. Sehen Sie selbst!

Schon bei unserer Vorschau vor einem Jahr kam uns das bullige Dreiauge irgendwie bekannt vor. Nein, es lag nicht an dem massiven Stefan-Raab-Gebiss, sondern am Sam-Fisher-Gedächtnis-Nachtsichtgerät. Skandal!



Eigentlich sollten wir uns nicht über Menschen lustig machen, die nichts dafür können, dass sie merkwürdig, verunstaltet oder schauderhaft ausschauen. Doch Ahmet I. hat Humor. Hier übrigens ein Bild von Niki Lauda, vor und nach seinem Unfall.

Foto: action press

15 Jahre Wiedervereinigung. Und wer ist Schuld? Genau! Helmut „Ich liebe Saumagen mehr als alles andere" Kohl. Zu Gedenken an diesen beispielhaften Mann spendierten die Programmierer dem Altkanzler eine Gastrolle in *Quake 4*.

»Seit dem Ende der Love Parade heimatlos: Technospinne.«

te nichts über die Cutszene schreiben, wo der Soldier zum Strogg ‚operiert' wird." Wir verwerfen den Gedanken, zumindest eine große Bildergeschichte zum Thema abzudrucken. Aber ignorieren lässt sich eine der Schlüsselszenen (siehe Level „Strogg medical facilities" in „So spielt sich *Quake 4*") nicht. Folgender Satz steht nicht von ungefähr auf der offiziellen *Quake 4*-Homepage: „Dein größter Alptraum wird bald Realität, wenn du herausfindest, dass der einzige Weg, die Strogg zu besiegen, der ist, selbst zu einem zu werden." Bloß von jetzt an schneller laufen zu können, macht die verbleibenden Abschnitte ein ganzes Stück rasanter.

ROCK 'N' ROLL!

„Ich muss zugeben, Sie sehen scheiße aus!" Die Leute auf der Hannibal sind zu freundlich. „Geh weg, du Strogg! Ich vertraue dir nicht." Sie fühlen sich wie ein 40-Jähriger auf einem Tokio-Hotel-Konzert. Mann, die Leute müssten doch allein durch *Star Trek* mit Ihrem neuen Borg-Biotechnik-Implantat-Stil vertraut sein. Plötzlich greift der Feind an. Panik. Wie schon an einigen Stellen zuvor setzt Musik ein, die die Stimmung noch verstärkt. „Warnung, externe Schilde auf 48 Prozent." Sie besteigen eine Rettungskapsel und katapultieren sich durch einen scheinbar endlosen Schacht nach draußen. Ein Blick zur Seite offenbart, dass Sie nicht der einzige sind. Alle rasen auf die Planetenoberfläche zu. Die Landung ist unsanft. Sie knallen gegen eine Wand. Für einen kurzen Moment klebt ein Strogg an Ihrem Cockpit. Sie durchbrechen weitere Wände. Endlich stehen Sie. Hinter Ihnen eine Schneise der Verwüstung. Die Party kann beginnen!

EPILOG

Drei müde PC ACTION-Krieger sitzen im Flieger nach Hause. Im Gepäck jede Menge Erinnerungen an einen genialen Ego-Shooter, den Sie vor dem Rest der Welt durchspielen durften. Genau wie vermutlich auch Sie, sehnen sie den Tag herbei, an dem *Quake 4* im Laden steht. Man sieht sich im Mehrspieler-Modus!

JOACHIM HESSE, DER MEISTER DER SCHROTFLINTE, IN KOOPERATION MIT DEM KÖNIG DER RAILGUN LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT – JOACHIM HESSE

Unglaublich! Im Grunde kann ich für das nächste halbe Jahr die Arbeit niederlegen, denn wer soll das überbieten? Sowohl der Einzelspieler- als auch der Mehrspieler-Modus setzen Maßstäbe: Das gab es vorher noch nie als Komplettpaket! Kritik findet sich nur mit der Lupe. Sicher, es existieren anderenorts schlauere Gegner. Aber blöd sind die Monster in *Quake 4* ebenfalls nicht. Und sie sehen fantastisch aus! Als ich die Ansage „You have taken the lead" vernahm, wusste ich plötzlich, was ich jahrelang vermisst hatte. Tja, Lukasz: Ich bin zwar alt, aber immer noch gut. Nur eine Prioritätenliste für Waffen vermisste ich schmerzlich. Bitte, bitte bei *UT* klauen und nachliefern!

FAZIT – LUKASZ CISZEWSKI



Ich weiß gar nicht, was mich bei *Quake 4* mehr begeistert hat. Die durchdachte, mit lässigen Charakteren gespickte Sciencefiction-Geschichte, die von Anfang bis Ende fesselt? Oder doch eher die lang erwartete Deathmatch-Offenbarung mit dem unvergleichlichen Spielgefühl des Vorgängers, verpackt in lupenreiner *Doom 3*-Optik? Hmm ... beides! Vor allem der Einzelspieler hat mich mächtig überrascht. So viele spektakuläre Aha-Momente bot bisher allenfalls *Half-Life 2*. Ach ja: Falls Sie mal im Internet von einem gewissen „r1ckJam3s" gefraggt werden, weinen Sie nicht. Es ist keine Schande, gegen den Besten der Besten zu verlieren. ;)

QUAKE 4

MINDESTENS: 1,5 GHz, 384 MByte RAM, 2,41 GByte HD, Win2000	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 50,-
	ENTWICKLER:	Raven Software/id Software
	VERTRIEB:	Activision
SINNVOLL: 3 GHz, 2 GByte RAM	**INTERNET:**	www.quake4game.com
	SPRACHE:	Engl., dt. in Vorb.
	USK-FREIGABE:	noch nicht bekannt
	TERMIN:	20. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch, CTF, ACTF, Tourney; 14 Karten; 1 Sp./DVD — **PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 2-16 Spieler **INTERNET:** 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	91%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER 91%

HERAUSRAGEND – Sowohl allein als auch im Netz ein echtes Brett!

- 2 Kriegsparteien
- Je 6 Spielerklassen
- *Source*-Engine
- Bisher nur 4 Karten
- Kein Einzelspieler-Modus

>>Verliert immer beim Versteckspiel: Pinocchio.<<

sTauFFenbErG joined the U.S. Army
You will spawn as Support

PC ACTION PREISTIPP

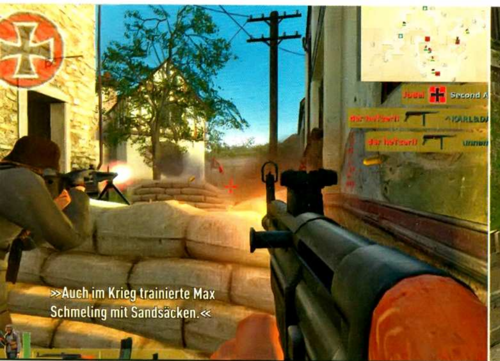
Da siehst du Sterne

Das wurde ja auch Zeit! Mit DAY OF DEFEAT SOURCE verpasst Valve seinem zweiten Mehrspieler-Hit eine Frischzellenkur. Ob die technischen Verbesserungen auf Kosten der Spielbarkeit gehen, erfahren Sie wie immer von uns.

Noch fünf Minuten! Dann wird Valves *Day of Defeat Source* via *Steam* freigeschaltet. Natürlich haben wir das Spiel schon im Voraus heruntergeladen, um den Nachfolger des legendären Online-Shooters am 27. September pünktlich um 0.00 Uhr daddeln zu können. Aus fünf werden übrigens 20 Minuten, weil der Ansturm erwartungsgemäß sehr groß ist, aber es funzt schneller, als es bei der Veröffentlichung von *Half-Life 2* der Fall war. Beinahe ehrfürchtig starten wir das Spiel. Ob es die Erwartungen erfüllt? Lohnt sich für Besitzer des kostenlosen Vorgängers die Investition von umgerechnet 17 Euro? Bitte Gott, mach dass dieses Spiel ein Knüller ist, sonst wollen wir nicht mehr weiterleben!

ANFANGSEUPHORIE

Kein Einzelspieler-Modus! Na ja, vielleicht liefern die Entwickler diesen noch nach. Den rühren ernsthafte Spieler im Endeffekt sowieso nicht an, doch Anfänger könnten damit in Ruhe üben, ohne ihr Gesicht zu verlieren. Nun widmen wir uns den Grafik-Optionen und drehen alles bis zum Anschlag hoch. Klar, dass wir auch HDRR (High Dynamic Range Rendering; oft auch HDR) aktivieren. Das ist dieser realistische „Leuchteffekt", der gerade voll im Trend liegt. Kurz noch


>>Auch im Krieg trainierte Max Schmeling mit Sandsäcken.<<


>>Mist, bei fünf gleichen Kreuzen hätten wir den Jackpot geknackt.<<

»Boris Bäcker bewacht seine Backsteine. Schlechter Witz? Ist ja auch ein schlechtes Bild, Sie Schweinedarm!«

»Kommt gerade ein bisschen ungünstig: Gicht.«

»Hopp, das dicke Teil da hinten graben wir an! Loch ist Loch, Alter!«

die Steuerung konfiguriert und es kann losgehen. Die Server sind überladen, aber das war ja beim Stapellauf nicht anders zu erwarten. Wir sind drin! Zur Auswahl stehen Alliierte und Wehrmacht – wir entscheiden uns für die Deutschen. Wieder stehen wir vor der Wahl, diesmal geht es um die Spielerklasse. Sechs stehen bereit und als alte Camper entscheiden wir uns für den Scharfschützen. Der Moment der Wahrheit naht. Anzio, wir kommen!

ANFANGSSCHWIERIGKEITEN

Wir mussten lange auf *DoD Source* warten. Schuld sind die Spieler, das behauptet zumindest Programmierer John Morello beim Besuch der Valve-Studios. „Die Erwartungshaltung der Zocker hat uns angetrieben. Sie gab uns einen guten Grund, mehr Zeit in das Projekt zu investieren", erklärt der Amerikaner. Die Optik haut uns wirklich aus den Socken, die stellt nicht nur den Vorgänger, sondern auch *Counter-Strike Source* in den Schatten. Es gibt zwar bisher nur vier Levels, aber die sind sehr detailliert. Das gilt auch für die Spielermodelle, wobei diese zwar hübsch aussehen, aber ziemlich nervös herumhampeln. Dank neuer Engine weht es nicht nur getroffene Feinde realistisch aus den Latschen, sondern auch Blumentöpfe und anderes Gedöns poltern stilecht durch die Gegend.

KRIEG AUF SPEED

Die Spielgeschwindigkeit scheint Valve ebenfalls aufgebohrt zu haben. Die Figuren hetzen weitaus schneller durch die Levels, was laut der Entwickler aber nicht wirklich der Fall sein soll. Vielmehr würden das veränderte Sichtfeld und der höhere Detailgrad diesen subjektiven Eindruck vermitteln. Doch das ist ja auch nicht die einzige Veränderung, die auffällt. Logisch, das eigentliche Spielprinzip bleibt gleich. Sie ballern auf alles, was nach virtuellem Feind aussieht, erobern Kontrollpunkte und sichern so den Sieg. Manch einen Kontrollpunkt können Sie nur zusammen mit Kameraden klauen, was für ein nettes Mannschaftsspielgefühl sorgt. Eine gravierende Änderung ist der zusätzliche Zielmodus mittels Kimme und Korn. Wer seine Feinde auf diese Weise anvisiert, trifft genauer, bewegt sich jedoch langsamer und gerät so zur leichten Beute. Neu ist auch die erhöhte Widerstandskraft der Soldaten, die jetzt schon mal einen Treffer mehr einstecken, bevor sie den Löffel abgeben.

UNBEKANNT VERZOGEN?

Kommen wir zu einem Punkt, der unter *DoD*-Fans für besonders hitzige Diskussionen sorgt. So stehen jetzt einigen Soldatenklassen keine Pistolen mehr zur Verfügung, was angesichts der recht stark verziehenden Primärknarre als klarer Nachteil zu werten ist. Normalerweise ballert man etwa mit dem Maschinengewehr auf einen virtuellen Gegner. Ist das Magazin leer, wird flugs zur Pistole gewechselt. Wer mitten im Schusswechsel nachlädt, ist nämlich ganz schnell ziemlich tot. Da aber drei (Rifleman, Assault und Support) der sechs Spielerklassen keine

So spielt sich Day of Defeat Source

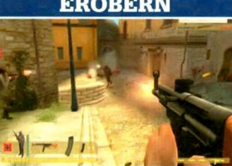
In Online-Shootern kümmert man sich ja eigentlich nur darum, dass genug Feinde ins virtuelle Gras beißen und genügend Flaggen nach Hause kommen. Das ist in *Day of Defeat Source* auch nicht anders. Erklären wollen wir es trotzdem.

PARTEI ERGREIFEN



Sie wählen, ob Sie auf Seiten der Alliierten oder der Wehrmacht kämpfen möchten. Sechs Spielerklassen stehen dann pro Partei bereit.

EROBERN



Sie ballern nonstop die Feinde aus den Socken, sammeln Flaggen ein und tragen diese zum eigenen Kontrollpunkt. Das war es dann auch.

HERUMALBERN



Dank neuer Engine erfreuen Sie sich auch an Physikspielereien. Blumentöpfe und andere Dinge kullern munter durch die Gegend.

DAY OF DEFEAT SOURCE



VERGLEICH

DAY OF DEFEAT SOURCE	DAY OF DEFEAT	COUNTER-STRIKE SOURCE
PREIS-FAKTOR		
85%	100%	85%
(Noch) geringer Umfang, aber für 17 Euro definitiv ein Schnäppchen!	Ja, es stimmt tatsächlich: Nicht alle wundervollen Dinge kosten Kohle.	Wer *Half-Life 2* kauft, kriegt *Counter-Strike Source* gratis dazu. Fair.
GRAFIK		
89%	70%	86%
Schicke Effekte, sehr detaillierte Karten und Spielfiguren.	Ist mittlerweile uralt und sieht auch dementsprechend unsexy aus.	Sehr gute Grafik, weniger Effekt-Spielereien als in *Day of Defeat Source*.
UMFANG		
70%	80%	85%
Nur ein Spielmodus und lediglich vier Karten stehen zur Verfügung.	Hier haben sich im Laufe der Jahre eine Menge fetter Levels angehäuft.	Mehrere Spielmodi und viele Karten. Ist eben der König der Online-Shooter.
SPIELSPASS		
85%	69%	94%
Eine längst überfällige Frischzellenkur macht das Teil zum Hit!	Der fiese Zahn der Zeit nagte ziemlich an der Motivationskurve.	Verflixt! Wie kann ein so einfaches Prinzip nur solchen Spaß bereiten?
50% / 50%	60% / 40%	70% / 30%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Team-Arbeit

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!





512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce4 Ti-4200	GeForce FX 5200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT	Geforce 7800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	rot	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün
	1.024x768x32	gelb	gelb	rot	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün
	1.024x768x32	hellgrün	hellgrün	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	grün	grün	orange	gelb	grün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grün	grün	orange	gelb	grün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün

1.500 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra	2.000 MHz 512 MB RAM, Radeon 9800 XT	3.000 MHz 1 GB RAM, Geforce 6800 GT

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce4 Ti-4200	GeForce FX 5200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT	Geforce 7800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	orange	orange	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	orange	orange	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	gelb	rot	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün
	1.024x768x32	gelb	gelb	rot	orange	gelb	gelb	gelb	gelb	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	hellgrün	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün
	1.024x768x32	hellgrün	hellgrün	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	grün	grün	orange	gelb	grün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün
	1.024x768x32	grün	grün	orange	gelb	grün	hellgrün	grün	grün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Für das virtuelle Kriegsspiel mit allen Details (inklusive der sehenswerten HDRR-Beleuchtung) benötigen Sie neben einer 2,5-GHz-CPU und 512 MByte RAM einen flotten 3D-Beschleuniger wie eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL. Mit einer Geforce FX 5900 XT, Geforce 4 Ti-4200 oder MX-440 ist der Titel ebenfalls gut spielbar, denn hier werden alternative Renderpfade mit reduzierten Details gewählt.

PRO & CONTRA

- \+ Detailreiche Karten
- \+ Schicke Spielfiguren
- \+ Nette Waffenmodelle
- \+ Tolle Grafikeffekte
- \+ Sehr guter Sound
- \+ Angenehm zu steuern
- \+ Saugünstiger Preis
- \+ Übersichtliche Bildschirmanzeigen
- \+ Realistische Physik
- − Bisher nur vier Karten
- − Zu schnelles Tempo
- − Einige Klassen ohne Pistole
- − Stellenweise kommt es zu Verzögerungen
- − Keine Sanitäter

Pistolen im Holster stecken haben, gucken diese in solchen Situationen doof aus der Wäsche. Haarspalterei? Für manche Zocker ist das vielleicht spannend, aber ebenso viele stört es einfach. Ach ja! Hin und wieder stolperten wir über einen ärgerlichen Bug: sich ineinander „verhakende" Spielfiguren. Dies geschah jedoch wirklich nur ganz selten und ist vielleicht sogar schon ausgemerzt, wenn Sie diese Zeilen lesen.

INTELLIGENTE SCHLACHTFELDER

Wie bereits erwähnt, stehen bisher nur vier Karten zur Wahl. Anzio, Avalanche, Donner und Flash. Kenner wissen, dass es sich dabei zwar um Neuauflagen alter *DoD*-Karten handelt, dafür sind die Dinger erstklassig umgesetzt. Optisch und spielerisch, versteht sich. Alternative Pfade und ein ausgeglichenes Design sorgen für einen idealen Spielfluss. Klar, vier Levels sind nicht gerade die Welt, aber wenigstes hat Valve schon Nachschub angekündigt. Matt Boone, leitender Programmierer bei Valve, versichert: „In Zukunft werden wir wahrscheinlich sowohl Remakes weiterer klassischer Maps machen als auch einige völlig neue Karten. Mal sehen, wie es den Leuten gefällt."



»Schämt sich: Panzer.«

Dass die Community auf längere Sicht ihren Anteil zur Kartenvielfalt beiträgt, erklärt sich von selbst.

EINFACH GUT

Dass es sich bei dem Spielprinzip nicht gerade um das frischeste und abwechslungsreichste der Welt handelt, wissen Sie. Warum motiviert *Day of Defeat Source* dennoch ungemein? Ganz einfach: Weil es so stimmig rüberkommt. Die Steuerung ist tadellos, die verschiedenen Klassen und Levels sind so gestaltet, dass Teamarbeit quasi selbstverständlich erscheint. Nicht nur, weil es ab und an zwei Soldaten braucht, um eine Stellung einzunehmen. Des Weiteren sorgt das „Ausdauer-System" dafür, dass selbst die *Counter-Strike*-Dauerhüpfer nicht ständig wild durch die Gegend flitzen. Im Klartext bedeutet dies, dass Sie über einen Konditions-Balken verfügen, der beim Sprint abnimmt und sich nur durch Ausruhen wieder auflädt. Die Bildschirmanzeigen sind generell hübsch übersichtlich, die Karte am oberen, rechten Bildschirmrand sehr praktisch. Sicherlich freunden sich nicht alle *DoD*-Fans sofort mit der *Source*-Variante an, doch auf lange Sicht kommt auch der vehementeste Verfechter alter Tugenden nicht um diesen Nachfolger herum – trotz der kleineren Mängel, die ein PC ACTION-Gold verhindern. Das ist wie mit Coke light. Coca-Cola-Jünger verteufelten das Zeug zuerst, dann gewöhnten sie sich daran und nun können sie ohne nicht mehr existieren.

AHMET ISCITÜRK/LUKASZ CISZEWSKI

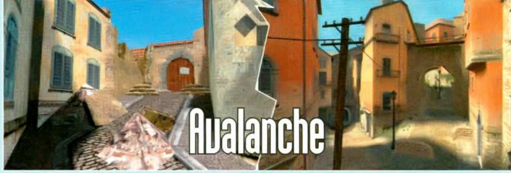
Die Vorher-Nachher-Show

Ja, *Day of Defeat Source* bietet bisher nur vier Karten und das sind auch noch Nachbildungen. Aber es sind verdammt gute Nachbildungen der beliebtesten Karten. Natürlich bohrte man nicht nur die Optik erheblich auf, sondern veränderte auch das Layout, wobei die markantesten Teile nahezu unberührt blieben.

ALT











DAY OF DEFEAT SOURCE

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 3,2 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Mehrspieler-Shooter	
	PREIS:	Ca. € 17,-	
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM	**ENTWICKLER:**	Valve	
	VERTRIEB:	Valve/Steam	
	INTERNET:	www.dayofdefeat.com	
	SPRACHE:	Englisch	
	USK-FREIGABE:	Keine Alterseinstufung	
	TERMIN:	Erhältlich	

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 4 Karten, ein Spielmodus: Flaggeneroberung; 1 Sp./CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-64 Spieler
INTERNET: 2-64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	89%
SOUND	91%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 84%

SEHT GUT – Zu wenig Karten und kleinere Schwächen. Trotzdem top!

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

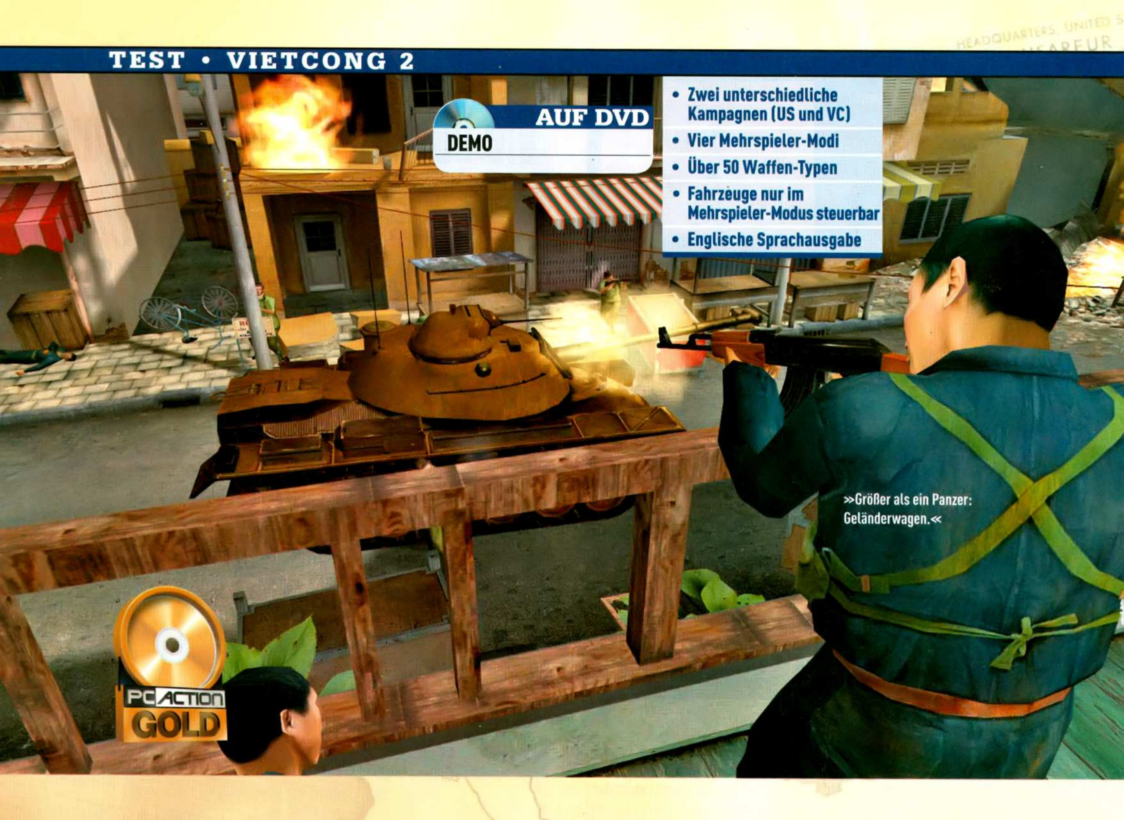
Ich liebe Mehrspieler-Titel nicht. Ausnahme: Prügelspiele, die man sich zu zweit vor der Glotze reinziehen kann. Ich muss eben meinem Gegner gegenübersitzen, um ihn mindestens 50 Mal pro Minute verbal zu entehren. Ich will ihm dabei ins Gesicht sehen und spüren, wie er innerlich von Scham und Versagertum aufgefressen wird. Hehe. Fast hätte ich es vergessen – *Day of Defeat Source* ist sicherlich einer der besseren Online-Shooter, aber ich kann mit so etwas einfach wenig anfangen. Ciszewski, übernehmen Sie!

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Vier Karten sind ungefähr so üppig wie die Gehirnkapazität des Kollegen neben mir. Während bei diesem aber nichts mehr nachwächst, soll das bei *DoD Source* ja anders sein. Ich wünsche mir auf jeden Fall dod_caen samt dessen Artillerieeinschlägen in *Source*-Optik fürs nächste Update. Auch sollte man die Spielgeschwindigkeit ein wenig runterdrehen. Dass manche Klassen keine Pistole besitzen, stört mich als *DoD*-Veteran wenig. Schließlich ist das ein Team-Shooter. Da muss man sich auch mal auf andere verlassen können!



»Größer als ein Panzer: Geländerwagen.«

Gewehrpflicht für alle!

Die Mutter aller Vietnam-Shooter geht in die zweite Runde. Statt nonstop durch die grüne Hölle zu marschieren, machen Sie in VIETCONG 2 viele Abstecher in die Zivilisation und ballern sogar als Nord-Vietnamese.

Vorsichtig schleichen Sie an der Fassade eines Hauses entlang. Alles scheint friedlich, bis einer Ihrer Männer etwas wie „Deckung! Feindlicher Schütze!", brüllt. Schon bricht die Hölle los. Aus mehreren Fenstern nehmen Gooks Ihr Team unter Beschuss. Gook ist der „Kosename", den die US-Soldaten den Vietcong verpassten; ins Deutsche übersetzt heißt Gook Schlitzauge – politisch nicht gerade korrekt ... Sie stürmen hinter einen kleinen Wall, gehen in Kauerstellung. Geistesgegenwärtig befehlen Sie Ihren Männern, einen Schützen ins Kreuzfeuer zu nehmen, der mit einem stationären MG vom Balkon aus Kugeln spuckt. So können Sie die beiden anderen mit gezielten Salven ausschalten, ohne als Kanonenfutter zu enden. Mist! Sie kassieren einen Treffer, aber von wem? Wo kam der Schuss her? Die Antwort folgt in Form von vietnamesischem Kauderwelsch, das von Ihrer linken Flanke ertönt. Die Gooks greifen direkt an und haben dickes Gerät am Start. Dem Pick-up, auf dessen Ladefläche ein großes MG montiert ist, gilt Ihre größte Sorge. Sie rufen den Sani herbei, lassen sich verarzten, verlassen den Schutz Ihrer Deckung und setzen alles auf eine Karte. Wie vom wilden Affen gebissen preschen Sie voran, erwischen zwei Vietcong mit einer virtuellen Salve, beim Dritten helfen Sie mit dem Messer nach und hechten hinter einen Busch. Anlegen. Blam! Der Pick-up ist kein Problem mehr.

NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN

Sie verschaffen sich Zugang zu einer Kirche, indem Sie Ihre Ausrüstung um ein paar Granaten erleichtern. Als Sie sich ins obere Stockwerk ballern, kommt die nächste Horrormeldung. Der Feind erhält Nachschub, durchs Fenster sehen Sie Charlies Todesengel heranstürmen. (Charlie, Charles, Chuck sind weitere Spitznamen der Amerikaner für die Vietcong; Abkürzung des phonetischen „Victor Charlie" aus dem Funkalphabet). War da nicht ein stationäres MG auf dem Balkon da drüben? Sie klemmen sich hinter das Geschütz und mähen die heranstürmende Horde nieder. Nachdem Sie Ihren Männern befehlen weiterzugehen, erleben Sie eine grausame Szene. Durch ein Fenster sehen Sie, wie einige Pixel-Vietcong kaltblütig Zivilisten exekutieren und deren leblose Körper in einem Massengrab entsorgen. Zahn um Zahn, denken Sie sich und sorgen dafür, dass keiner dieser digitalen Kriegsverbrecher überlebt. Feierabend. Das Gebiet ist gesichert. Die Kavallerie trifft

>>Nach Hartz IV: „Wir müssen Ihnen jetzt neben der Kohle auch das Leben streichen."<<

>>Gescheitert: Scheiterhaufen.<<

>>Ronald McDonald trägt jetzt auch noch einen Bart.<<

ein und das wie immer viel zu spät. Der Reporter, den Sie vor kurzem zu den Neujahrsfeierlichkeiten begleiteten, ist auch anwesend. Sie wechseln ein paar Worte. Er scheint froh darüber zu sein, Sie unversehrt vorzufinden. Er ist zwar kein Soldat, aber trotzdem ein anständiger Kerl. Genug Smalltalk. Ein Vietcong hat sich einen Priester als Geisel geschnappt und verschanzt sich im Obergeschoss des Gebäudes. Sie holen erneut die Kartoffeln aus dem Feuer. Als Sie sich dem Geiselnehmer nähern und diesem die Aussichtslosigkeit seiner Lage deutlich machen wollen, richtet er die Waffe gegen sich selbst. Er drückt ab und haucht sein Pixelleben aus. Einer Ihrer Männer macht darüber sogar eine verächtliche Bemerkung. Was für ein herzloses Arschloch. Der Priester gibt dem Selbstmörder die letzte Ölung und entdeckt dessen Tagebuch. Er öffnet es und beginnt aus Sergeant Mai Van Minhs Memoiren vorzulesen. Nach wenigen Zeilen ist Ihnen klar: Eigentlich sind Sie und die Vietcong gar nicht so verschieden. Die Typen erledigen genau wie Sie nur ihren Job und wollen überleben.

MITTENDRIN, STATT NUR DABEI

Also eines muss man den *Vietcong 2*-Machern lassen. Die wissen, wie man eine Geschichte erzählt. Mit unserem Erfahrungsbericht zu Beginn dieses Tests wollten wir eben das hervorheben. Der Ego-Shooter *Vietcong 2* bietet eine unheimlich dichte und vor allem lebendige Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Wenn Ihre Kameraden auf dem Schlachtfeld Sprüche von sich geben, haben Sie nicht das Gefühl, dass hier ein Synchronsprecher in seiner Box saß, um ein paar Pixelhaufen des Geldes wegen Leben einzuhauchen. Vielmehr wirkt es, als hätten Illusion Softworks ein paar arme Schweine in den Krieg geschickt und mit scharfer Munition ins

Die kommenden Actionspiel-Hits!

FIFA: UDAI-HUSSEIN-EDITION
Saddam Husseins ältester Sohn Udai war dafür bekannt, dass er die heimische Fußballmanschaft einsperren und foltern ließ, wenn sie ein Spiel verlor. Genau das tun Sie hier auch. Schlechten Spielern helfen Sie mit gezielten Schüssen auf die Sprünge. Genial!



LESERBRIEF-SCHWEIN-BESTRAFUNG
Quälen Sie unseren Leserbrief-Onkel Harald Fränkel. Warum? Statt ernsthaft auf die Leserbriefe einzugehen, verhöhnt er die Hilfesuchenden. Mit Spezial-Manövern wie „Rektale Raum/Zeit-Krümmung" und „Fass ohne Hoden" geben Sie ihm Saures. Topgrafik!



STEVIE WONDER SHOOTER-EXPERIENCE
Minderheiten sind im Kommen. Klar, dass man dieser Tatsache auch in Ego-Shootern Rechnung trägt. Sie ballern als Stevie Wonder auf Terroristen, sehen nix und treffen per Zufall. Ebenfalls gut: *Stephen Hawking X-treme Volleyball*, das im Sommer erscheint.

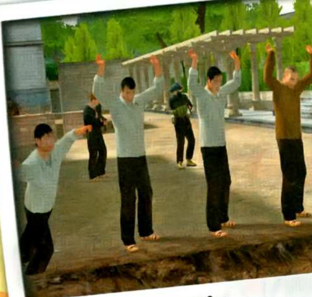




»Hast du gesehen? Der schneidet uns doch absichtlich! Ich würde den so gern rechts überholen, aber das ist ja gegen das Gesetz!«



»„Guten Tag. Können Sie sich bitte ausweisen?" „Wieso? Muss man das jetzt auch schon selbst machen?"«



»A la tuhuelpa legria Macarena. Que tuhuelce paralla legria cosabuena. Eeeh, Macarena A-Hai!!!«

»Du hast es gut, Peng-Fuk. Hast Spaß bei der Arbeit und kriegst auch noch Geld dafür. Übrigens: Sorry, dass ich dir vorhin ein paar reinhauen musste.«

»Mist, ich kann niemanden erreichen. Da ist kein Guthaben mehr auf der Prepaid-Karte. Wir müssen leider alle sterben.«

Kreuzfeuer genommen, um echte Emotionen einzufangen. Atmosphäre ist bei *Vietcong 2* das Salz in der Suppe, schmckt dabei verdammt realitätsnah und hilft, die unübersehbaren Schwächen des Spiels abzumildern. Zu den Mankos aber erst später mehr.

HART ABER GERECHT

Vietcong 2 enthält alles, was Fans am Vorgänger mochten. Noch besser ist, dass viele der weniger beliebten Aspekte des Erstlings ausgebügelt sind. Das typische *Vietcong*-Spielgefühl wurde von bösen Zungen recht treffend so beschrieben: „Speichern, unwissend zehn Meter voranpirschen, in eine Falle tappen, verrecken. Spielstand laden, um die Falle herumlaufen, speichern und zehn Meter weiter sich von quasi unsichtbaren Heckenschützen abknallen lassen. Spielstand laden, Heckenschützen ausschalten, speichern. Das Prozedere wiederholen Sie, bis das Levelende erreicht ist." Dieser Automatismus stellt sich jetzt nicht mehr ein. Geben Sie in *Vietcong 2* den Löffel ab, sind Sie in der Regel selbst schuld. Da die ganze Sache historisch korrekt abläuft, hatten die Macher keine großen Möglichkeiten, was besondere Überraschungen betrifft. Auf gut Deutsch: Kampfroboter oder Gravity-Guns finden Sie hier nicht. Zwei riesengroße Unterschiede zum Vorgänger gibt es dennoch: 1. Sie verbringen nicht mehr 95 Prozent der Spielzeit im Dschungel, sondern erleben viele Schlachten innerhalb von Städten. 2. Dieses Mal haben Sie die Möglichkeit, die Gräuel des virtuellen Krieges auch auf Seiten der Vietcong zu



In *Vietcong 2* spielen Sie nicht nur auf Seiten der Amis, sondern auch als Ho-Chi-Minh-Bube. Die US-Kampagne ist aber um einiges länger.



BALLERN
Auch im virtuellen Krieg schießt man erst, fragt dann. Na ja, eigentlich fragt man gar nicht.



BEFEHLEN
Sie geben Ihren Untergebenen Anweisungen, was absolut kinderleicht funzt.



GESCHÜTZE BEDIENEN
Sie dürfen zwar im Einzelspieler-Modus keine Fahrzeuge steuern, aber dafür deren Geschütze.

Krieg ist hässlich

Vor allem aus der Nähe sehen viele Objekte in *Vietcong 2* dank Matschtexturen einfach schrecklich aus. Wir wollten vom Lead Designer Jarek Kolar wissen, warum das so ist.



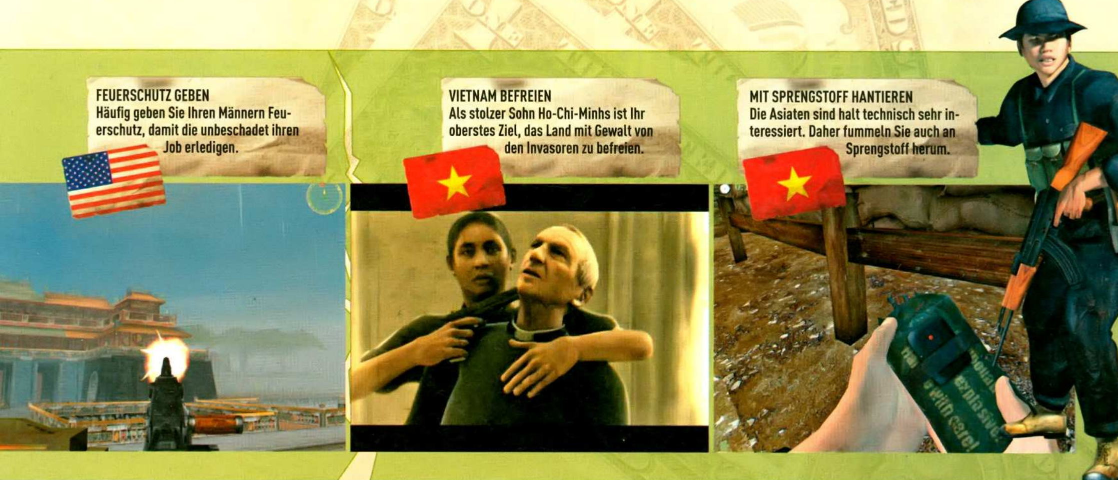
»Echt too Matsch: Textur.«

Jarek Kolar: „Wir benutzten hochauflösende Texturen und detaillierte Modelle. Das war uns lieber als dieser Plastik-Look, der durch Normal-Mapping und so weiter entsteht. Wir haben wirklich lange recherchiert und Tonnen von Fotos gesammelt, damit die Texturen richtig gut aussehen. Das Nichtvorhandensein von dynamischen Schatten und anderen Next-Generation-Grafik-Effekten ist wohl der Hauptgrund dafür, dass manch einer die Grafik von *Vietcong 2* als weniger gelungen bezeichnet. Unglücklicherweise mussten wir uns während der begrenzten Entwicklungszeit auf die wichtigeren Aspekte des Titels konzentrieren. Und ich gebe das ganz ehrlich zu: Für uns ist die Spielbarkeit wichtiger, als die Grafik." So viel also vom Lead Designer des Titels. In einigen der Punkte stimmen wir ihm auf jeden Fall zu, aber wenn die Entwickler so stolz sind auf ihre Texturen, warum sehen gerade diese oftmals so schrecklich aus? Wenn Sie im Spiel hinter irgendeinem Objekt in Deckung gehen, kriegen Sie in 50 Prozent aller Fälle eine Matschtextur zu sehen. Dass die Hardware-Anforderungen trotzdem sehr hoch sind, wundert da umso mehr.

durchleben. Mehr Einsatzorte ermöglichen logischerweise neben optischer auch mehr spielerische Abwechslung. So erleben Sie astreinen Häuserkampf, bedienen in regelmäßigen Abständen Geschütze von Kanonenbooten, Jeeps, Panzern, sichern Gebäude ... Wer die US-Kampagne weit genug spielt, schaltet die VC-Kampagne frei, überfällt als Sergeant Minh Konvois, spielt mit Sprengsätzen und macht den Amis Feuer unterm Hintern. Das Spiel beginnt 1968, kurz vor der Tet-Offensive, die als Wendepunkt im Vietnamkrieg angesehen wird. Sie sollen Kindermädchen für einen Reporter spielen, der die Neujahrsfeierlichkeiten in der Stadt Hue dokumentiert. Just als die Silvester-Feierlichkeiten richtig abgehen, startet Charlie einen Überraschungsangriff und sprengt die Party. Da Sie unbewaffnet sind und den Reporter im Schlepptau haben, gilt es erst mal, Waffen zu finden und sich dann in Sicherheit zu begeben. Wer jetzt befürchtet, dass es sich um eine dieser typischen Ego-Shooter-Missionen handelt, in der es einen Idioten zu beschützen gilt, der nur im Weg herumsteht, ständig abkratzt und so andauernd das „Game over" einläutet, liegt falsch. Der Reporter greift sich eine Knarre, räumt eigenhändig auf und entpuppt sich als echte Hilfe. Die KI ist generell sehr gut, wobei gerade Ihre Verbündeten gerissen agieren. So soll das sein!

GUT ZU HANTIEREN

Widmen wir uns der Steuerung. Schön ist, dass wirklich das Gefühl aufkommt, einen Menschen zu steuern und nicht einfach eine Kamera, die durch die Gegend schwebt. Laufen per Tastatur, zielen und ballern per Maus – das kennt man ja. Drücken Sie die rech-



FEUERSCHUTZ GEBEN
Häufig geben Sie Ihren Männern Feuerschutz, damit die unbeschadet ihren Job erledigen.

VIETNAM BEFREIEN
Als stolzer Sohn Ho-Chi-Minhs ist Ihr oberstes Ziel, das Land mit Gewalt von den Invasoren zu befreien.

MIT SPRENGSTOFF HANTIEREN
Die Asiaten sind halt technisch sehr interessiert. Daher fummeln Sie auch an Sprengstoff herum.

VIETCONG 2

VERGLEICH


VIETCONG 2


VIETCONG: PURPLE HAZE


CONFLICT: VIETNAM

	VIETCONG 2	VIETCONG: PURPLE HAZE	CONFLICT: VIETNAM
SOUND	92% Geile Mucke, fetter Surround-Sound und geniale Sprachausgabe. Top!	88% Schon der Vorgänger glänzte in Sachen Sprachausgabe und Sound.	78% Auf die Ohren gibt es hier auch ordentlich, aber nicht so abwechslungsreich.
GRAFIK	77% Kann mit anderen, aktuellen Shooter-Hits optisch nicht mithalten.	70% Wenig Abwechslung, aber dafür nette Darstellung der Vegetation.	72% Eintönige Umgebungsgrafik und auch sonst wenig optische Höhepunkte.
ATMOSPHÄRE	89% Eine dichte und realistische Atmosphäre, die selbst mit *HL 2* mithält.	89% Hinter jedem Baum könnte der Tod lauern. Spannend und beklemmend!	60% Mangelt es an Seele und baut wenig Interesse am Geschehen auf.
SPIELSPASS	86% Sieht nicht gut aus, spielt sich umso besser. Der beste Vietnam-Shooter!	80% Eintöniger als der Nachfolger, aber dafür integriertes Add-On!	70% Grundsolider und extrem linearer Shooter. Bereits für 15 Euro zu haben.
SPIELELEMENTE	70% / 30%	75% / 25%	85% / 15%







SPIELELEMENTE: GRÜN=Ballern, ROT=Taktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKERWEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGSBUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce4 Ti-4200	GeForce FX 5200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT	Geforce 7800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ gelb
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün	■ grün	■ dunkelgrün
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ grün	■ dunkelgrün

1.000 MHz 256 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra | 2.500 MHz 512 MByte RAM Radeon 9800 XT | 3.000 MHz 512 MByte RAM Geforce 6800 GT

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce4 Ti-4200	GeForce FX 5200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT	Geforce 7800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot	■ rot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ gelb
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange	■ orange
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ grün	■ grün
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	■ blau	■ blau	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün	■ hellgrün	■ grün	■ dunkelgrün
	1.024x768x32	■ blau	■ blau	■ orange	■ gelb	■ gelb	■ hellgrün	■ hellgrün	■ grün	■ dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Obwohl die Grafik nur Durchschnittskost ist, benötigen Sie für den virtuellen Vietnamkrieg mit der optimalen Optik einen 3-GHz-Prozessor, 512 MByte RAM sowie einen flotten 3D-Beschleuniger wie eine Geforce 6800 GT. DirectX-7- und DirectX-8-Karten werden nicht unterstützt. Bei einer schwachen CPU sollten Sie die „Character details", „Ragdoll physics" oder „Effects" auf ein Minimum reduzieren.

PRO & CONTRA

- + Gute Story
- + Hervorragende Sprecher
- + Phantastischer Soundtrack
- + Realistische Klangkulisse
- + Gute Team-KI
- + Über 50 unterschiedliche Waffen-Modelle
- + Vietcong-Fraktion spielbar
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Sehr gute Steuerung
- + Einfaches Befehlssystem
- + Dichte Atmosphäre
- − Grafik etwas schwach
- − Hardware-Anforderungen verhältnismäßig hoch
- − Stellenweise hakelig

te Maustaste, wechseln Sie in die Kimme-und-Korn-Perspektive, die hier allerdings nicht nur als reines Zoom-Werkzeug verstanden wird. Die Entwickler nutzten das System, das auch im Vorgänger das Feuern aus der Deckung heraus erleichterte. Befinden Sie sich beispielsweise geduckt hinter einer Kiste und klicken die rechte Maustaste, erhebt sich Ihr Alter Ego, um zu feuern. Lassen Sie die Taste los, gehen Sie wieder in die Knie. Noch etwas: Dass Sie hin und wieder an kleineren Hindernissen hängen bleiben, hat zwar eher etwas mit der Kollisionsabfrage zu tun als mit der Steuerung, aber es passt trotzdem recht gut hier her. Vor allem in den Dschungel-Missionen, die Sie als Vietcong absolvieren, wurde es stellenweise ziemlich hakelig.

GEHORSAME BURSCHEN

Da Sie fast immer im Team unterwegs sind, können Sie Ihren Untergebenen einfache Befehle erteilen. Durch einen simplen Knopfdruck lassen Sie sich vom Sani heilen oder erhalten Munition. Das ist aber nicht alles. Halten Sie die Befehls-Taste gedrückt, verändert sich das Fadenkreuz. Visieren Sie nun einen Fleck in der Umgebung an und klicken die linke Maustaste, kommt dies einem Marschbefehl für Ihr Team gleich. Ihre Männer machen sich umgehend dorthin auf, rennen aber nicht stur drauflos, sondern nutzen realistisch Deckungsmöglichkeiten und bewegen sich der Situation entsprechend. Visieren Sie im Befehlsmodus einen Gegner an, nehmen Ihre Männer ihn umgehend aufs Korn. Hören wir da etwa ein paar Leser jammern: „Ich will aber keine Leute befehligen! Das nervt!" Keinen Bock auf das Befehlssystem? Dann nutzen Sie es halt nicht! Die Entwickler haben Ihre Teamkameraden nämlich so schlau gemacht, dass diese auch ohne direkte Befehle stets ihren Job erledigen.

DAS SIEHT GAR NICHT GUT AUS

Grafisch ist *Vietcong 2* eine Enttäuschung. Punkt! Wir haben Pterodon-Chef Jarek Kolar gebeten, zu diesem Vorwurf Stellung zu nehmen. Seine Antwort finden Sie auf Seite 89. Den Mehrspieler-Modus konnten wir übrigens noch nicht an-

Mach den Saugtest! Auf www.gamesload.de

GAMESLOAD Download: aktuelle Games und Klassiker aus allen Genres. Vollversionen legal downloaden und vor dem Kauf unverbindlich testen.

GAMESLOAD on Demand: über 90 PC-Spiele-Hits im Abo ohne Limit online spielen. Jetzt 10 Tage testen*.

GAMESLOAD

powered by T-Online



*Es fallen lediglich Onlinegebühren beim Spielen an. Nach 10 Tagen kostet das Abo 9,95 € monatlich. Es besteht keine Mindestvertragslaufzeit.

»Weiter unten und deshalb nicht im Bild: Asia-Nudel-Snack.«

»Macht seine Stunts alle selber: Jackie Chan.«

»Scheiße, die Hydraulik vom Low-Rider ist defekt.«

»Nein, ich zieh dir jetzt nicht am Finger! Reiß dich zusammen, wir sind im Krieg!«

ständig testen, da dieser noch ziemlich unfertig wirkte. Zur Wahl stehen die Spiel-Arten: Deathmatch, Team Deathmatch Capture the Flag, Angriff und ein Koop-Modus für bis zu 8 Spieler. Im Gegensatz zum Einzelspieler-Teil dürfen Sie hier Fahrzeuge selbst steuern. Manchmal fühlten wir uns beinahe an selige *Operation Flashpoint*-Zeiten erinnert. Es stehen mehrere Spielerklassen und ein Online-Rang-System zur Verfügung. Je mehr Punkte Sie sammeln, desto höher der Rang. Fassen wir zusammen: Tolle Atmosphäre, genialer Sound, gute Steuerung und straffes Missionsdesign auf der einen Seite. Schwache Optik, hakelige Passagen und unverständlich hohe Hardware-Anforderungen auf der anderen Seite. Wenn Sie über die Schwächen hinwegsehen können, werden Sie mit *Vietcong 2* also mehr als glücklich. Selbst dann, wenn Sie den Vorgänger eigentlich nicht mochten.

AHMET ISCITÜRK

VIETCONG 2

MINDESTENS:
2 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98, DirectX 9-Grafikkarte mit Shader 2.0
SINNVOLL:
3 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Illusion Softworks
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.vietcong-game.com
SPRACHE:	Englisch; dt. Texte
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	21. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
DM, TDM, CTF, Angriff, Koop; 1 Spieler pro CD/DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-64 Spieler
INTERNET: 2-64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	77%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Drei Sterne für Charlie. Der bis dato beste Vietnam-Shooter!

FAZIT

AHMET ISCITÜRK



Die Grafik ist wirklich nicht so das Gelbe vom Ei. Dass die Hardware-Anforderungen trotzdem relativ hoch sind, kapiere ich nicht. Dafür ist das Ganze spielerisch brontal gut und der Sound macht vor allem mit 5.1-Surround krass was her. Tolle Sprachausgabe, phänomenale Musik und eine ultrarealistische Klangkulisse. Ergebnis: Die Atmosphäre in *Vietcong 2* ist noch dichter als ein Kriegsdienstverweigerer am Wochenende. Selbst wer den Vorgänger nicht mochte, sollte *Vietcong 2* eine Chance geben.

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI



Beim ersten *Vietcong*-Teil plagten mich moralische Zweifel. Warum zwingen mich die Entwickler, die bösen Invasoren zu spielen? Ist es wirklich richtig, unschuldige Digi-Bauern mit Reishüten zu erschießen? Bin ich ein Kommunist, oder warum denke ich über so einen unwichtigen Unfug nach? Endlich darf ich mich in die Lage der Vietcong versetzen und den Amis zeigen, wer den längsten ... Atem hat. Besonders fein finde ich die neuen Stadtkämpfe, die mich an die „Feierlichkeiten" am 1. Mai in meiner Heimatstadt Berlin erinnern.

„DER COOLSTE SHOOTER SEIT DUKE NUKEM“ PC POWERPLAY 09/2005

SERIOUS SAM II

HAU WEG DIE $<#€!$$€

Optischer Aufreisser durch neue Grafik-Engine.
Lebensechte Physik und gigantische Welten.
Neue, verboten große Waffen.
Riesige Gegnerhorden zum Frust abbauen.
Serious Sam 2 haut alles weg - Ernsthaft!

www.2kgames.de/serioussam2



















- Kampagne mit 13 Kapiteln
- 10 Extra-Levels
- 16 Waffen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 20 Mehrspielermissionen und Kooperativ-Modus

AUF DVD
DEMO (NUR AUF AB-18-EDITION!)
TRAILER

Du treibst mich in die Ruinen!

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD führt Sie von der französischen Pampa bis in die zerbombte Stadt St. Sauveur. Auf geht's!



>>Zum Glück hast du vergessen, heute Morgen den Kleiderbügel aus der Jacke zu nehmen!<<

Ein Job, bei dem man viel an die frische Luft kommt und ständig mit Menschen zu tun hat, muss nicht immer toll sein. Fragen Sie mal einen Strichjungen, wenn ihn ein 83-Jähriger ans Auto winkt. Oder einen Soldaten im Ernstfall. Vergegenwärtigen Sie sich die zuletzt genannte Situation vielleicht, während Sie die zweite Episode von *Brothers in Arms* spielen. *Earned in Blood* versetzt Sie erneut in den virtuellen Zweiten Weltkrieg, nach Frankreich. Für den Vorgänger *Road to Hill 30* schlüpfte der Spieler noch in die Rolle eines gewissen Matt Baker. Dieser fiktive Sergeant kämpfte im Spiel für die in der Realität tatsächlich existierende 101. US-Luftlandedivision. Sie war vor dem D-Day (6. Juni 1944) in der Normandie als Speerspitze aktiv und bereitete den Angriff der Alliierten bei Omaha Beach vor. Bei *Earned in Blood* verkörpern Sie mit Joe „Red" Hartsock nun einen alten Bekannten. Dieser kam bereits in *Road to Hill 30* vor, war da aber noch Befehlsempfänger. Der Spieler erlebt jetzt also eine Fortsetzung aus anderer Sicht und kriegt dabei sogar Baker wieder vor die Linsen. Interessanter Ansatz!

ZANGENANGRIFF

Spielerisch hat sich nichts geändert. Als Boss von bis zu sieben Männern in zwei Gruppen erledigen Sie Aufträge hinter feindlichen Linien, um den Deutschen in die Suppe zu spucken. Ein Team fungiert als Deckungs-, eines als Angriffstrupp. Das erste gibt Feuerschutz, und zwar möglichst, bis sich die rote Anzeige über den Köpfen von Feinden komplett grau färbt. Dies bedeutet, dass die Typen Schiss haben, seltener zurückballern und schlechter treffen. Dann kommt der Angriffstrupp zum Einsatz, der fast immer über eine ungeschützte Flanke attackiert (mehr dazu im „So spielt sich"-Kasten auf Seite 97). Es ist nötig, dass Sie das Gelände gut „lesen", damit sich Red und dessen Kollegen möglichst unbemerkt von Deckung zu Deckung an die „Krauts" heranpirschen können. Eine aufrufbare Übersichtskarte pausiert das Spiel und soll helfen, die günstigste Route zu finden. Diese Taktikansicht von schräg oben ist total nett – und



»Pavarotti liegt beim Sex immer unten.«

wir meinen das jetzt wie eine scharfe Blondine einen hässlichen Typen „total nett" findet. Denn die Kamera ist nicht frei beweglich, sodass die Karte nur einige neuralgische Punkte zeigt und wenig taugt, um nach strategisch günstigen Wegen zu fahnden. Apropos: Mögliche Routen gibt es sehr wenige, und zwar nicht nur in Städten, sondern selbst in den hübschen, weitläufigen und wunderbar stimmungsvollen Landschaften. So zwingen die Entwickler den Spieler wie im ersten Teil förmlich, dem Flankenangriffs-Spielprinzip zu folgen. Wir nennen das einschränkendes Leveldesign. Unter anderem werden immer wieder kniehohe Büsche oder Fässer zu unglaubwürdigen Begrenzungen, weshalb wir uns schon fragen, warum Hartsock überhaupt springen kann. Damit ihm nicht kalt wird? Auf dem Bauch robben ist dagegen nicht drin – in Deckung gehen Sie nur per Kniefall. Prima finden wir, dass die Macher die künstliche Intelligenz glaubwürdiger hingekriegt haben als bei Teil 1. Ihre Schützlinge machen fast immer, was Sie wollen und feindliche Soldaten stehen nicht mehr ganz so dumm in der Pampa herum, wenn sie unter Beschuss geraten.

RAMBO IST TOT

Was gibt es für Sie zu tun? Unter anderem sollen eine Kirche erobert, nachts ein zerbombtes Schloss ausgespäht, ein Bahnhofsgelände gesichert oder in den Straßen der Stadt St. Sauveur versprengte Deutsche eliminiert werden. Weil es für Red und seine Recken aber stets um das Motto „Feind finden, fixieren, flankieren und fertig machen" geht, ist der Ablauf allerdings oft sehr ähnlich. Frohgemute Nahkampf-Fans scheinen indes die Waffen al-

Äh ... geht das auch im echten Leben?

Taktik-Shooter sollten möglichst realitätsnah sein. Wir haben *Brothers in Arms: Earned in Blood* mal dahingehend überprüft.

HINDERNISSE BEWÄLTIGEN

Bei *Earned in Blood* kommen Sie mit Ihrer Spielfigur nicht mal über die kleinste Hecke. Wir testeten das mit einem Freiwilligen, den wir sogar mit „Spring, Wolfgang!"-Rufen anfeuerten, doch siehe da: Auch im wirklichen Leben sind Sträucher ein unüberwindbares Hindernis.



BEFEHLE ERTEILEN

Bei *Earned in Blood* machen andere, was Sie wollen. Wir testeten das mit Ahmet Iscitürks Freundin Aishe und gaben ihr das Kommando „Los! Bier holen!" Sie schritt sofort zur Tat. In echt funktionieren Kommandos also auch – wenn Sie Ihre Frau artgerecht erzogen haben.



WIEDERGEBOREN WERDEN

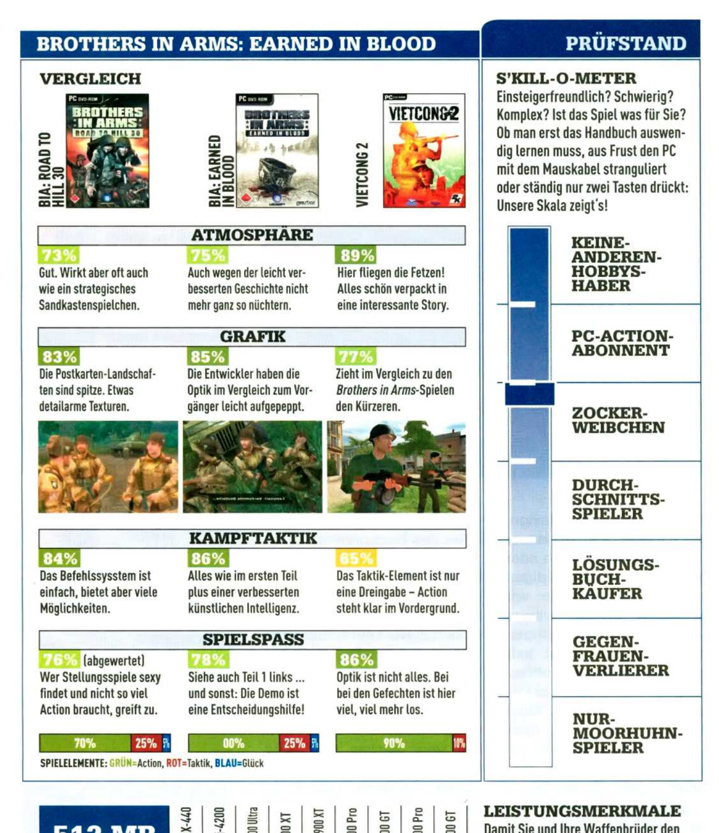
Bei *Earned in Blood* tauchen getötete Kameraden einfach wieder auf. Und Wiedergeburt gibt es auch in der Realität! Hella von Sinnen etwa war in ihrem vorherigen Leben eine berühmte Trapezkünstlerin, wie das Foto aus dem Archiv des Zirkus Krone eindrucksvoll beweist.



Fotos: action press (3)


»Ostfriesische Ampeln sind nicht gerade ein Export-Schlager.«


»Half schon den Indianern nix: Kriegsbemalung.«



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

VERGLEICH

BIA: Road to Hill 30	BIA: Earned in Blood	Vietcong 2
ATMOSPHÄRE		
73% Gut. Wirkt aber oft auch wie ein strategisches Sandkastenspielchen.	75% Auch wegen der leicht verbesserten Geschichte nicht mehr ganz so nüchtern.	89% Hier fliegen die Fetzen! Alles schön verpackt in eine interessante Story.
GRAFIK		
83% Die Postkarten-Landschaften sind spitze. Etwas detailarme Texturen.	85% Die Entwickler haben die Optik im Vergleich zum Vorgänger leicht aufgepeppt.	77% Zieht im Vergleich zu den *Brothers in Arms*-Spielen den Kürzeren.
KAMPFTAKTIK		
84% Das Befehlssystem ist einfach, bietet aber viele Möglichkeiten.	86% Alles wie im ersten Teil plus einer verbesserten künstlichen Intelligenz.	65% Das Taktik-Element ist nur eine Dreingabe – Action steht klar im Vordergrund.
SPIELSPASS		
76% (abgewertet) Wer Stellungsspiele sexy findet und nicht so viel Action braucht, greift zu.	78% Siehe auch Teil 1 links ... und sonst: Die Demo ist eine Entscheidungshilfe!	86% Optik ist nicht alles. Bei bei den Gefechten ist hier viel, viel mehr los.
70% / 25% / 5%	00% / 25% / 5%	90% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN=Action, ROT=Taktik, BLAU=Glück

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX-440	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5200 Ultra	Radeon 9600 XT	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	rot	rot	orangerot	orange	orange	orange
	1.024x768x32	blau	rot	rot	rot	rot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	orange	orange	orange	gelb	orange	gelb
	1.024x768x32	blau	rot	rot	orange	orange	orangerot	orange	orangerot	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	orange	orange	gelb	hellgrün	gelb	hellgrün
	1.024x768x32	blau	rot	rot	orangerot	orangerot	gelb	hellgrün	gelb	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün

1.500 MHz 256 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra	2.000 MHz 512 MByte RAM Radeon 9800 Pro	2.500 MHz 512 MByte RAM Geforce 6800 GT

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX-440	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5200 Ultra	Radeon 9600 XT	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	rot	rot	orangerot	orangerot	orange	orange
	1.024x768x32	blau	rot	rot	rot	rot	orangerot	orangerot	orangerot	orangerot
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	gelb
	1.024x768x32	blau	rot	rot	orange	orange	orangerot	orange	orangerot	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	blau	rot	rot	orange	orange	gelb	gelb	gelb	hellgrün
	1.024x768x32	blau	rot	rot	orangerot	orangerot	gelb	gelb	gelb	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	blau	orangerot	orangerot	orange	orange	gelb	grün	hellgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Damit Sie und Ihre Waffenbrüder den Krauts in der höchsten Detailstufe ohne Ruckler Paroli bieten können, benötigen Sie eine 2,5-GHz-CPU, 512 MByte RAM und eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL. DirectX-7-Grafikkarten wie eine Geforce4 MX 440 werden nicht unterstützt. Bei Leistungsengpässen sollten Sie mit einfachen Reflexionen spielen, das HDR-/Soft-Lighting abschalten und auf Schatten verzichten.

PRO & CONTRA

- \+ Historisch stimmig
- \+ Durchdachtes Kommandosystem
- \+ Sound, Sprache und Musik
- \+ Tolle Landschaftsgrafik
- \+ Ein paar sehr packende/ergreifende Szenen in Zwischensequenzen
- \+ Künstliche Intelligenz verbessert
- \+ Gelungene Mehrspieler-Modi
- \+ Viele Waffen
- \+ Freispielbares Bonusmaterial
- – „Baukasten"-Leveldesign
- – Wechselhafte Atmosphäre
- – Unbefriedigende Nahkämpfe
- – Übersichtskarte mangelhaft
- – Kampagne etwas kurz (ca. zehn Std.)
- – Kein freies Speichern

les andere als geheuer. Wer ein ganzes Magazin in drei direkt vor ihm stehende Digital-Gegner pumpt und erlebt, dass nur einer abnibbelt, dürfte sich mindestens am Kopf kratzen. Es ist nicht nur sauschwierig, die Streuung der Waffen zu kontrollieren. Nein, die Pixel-Germanen stecken einfach zu viel Blei weg und es würde schneller gehen, sie so lange mit Eiskugeln zu bewerfen, bis sie erfrieren. Ergo: Alleingänge sind keine gute Idee. Schön ist, dass Sie von Zeit zu Zeit selbst Panzer fahren oder befehligen und stationäre Geschütze bedienen dürfen. Überhaupt: *Earned in Blood* ist beileibe kein schlechtes Spiel, sondern abgesehen von den wirklichen Macken eher Geschmackssache. Sie können zum Beispiel nicht jederzeit speichern, aber die meisten Checkpunkte sind fair gesetzt. Und erwarten Sie bloß keine Massenschlachten à la *Medal of Honor* oder *Call of Duty*. Klasse ist der Sound. Wenn beispielsweise neben Ihnen eine Granate einschlägt und die Software ein Ohrenpfeifen simuliert, wird jeder Tinnitus-Patient neidisch, weil *sein* Ohrgeräusch so unecht klingt. Außerdem sind die Dialoge vorzüglich synchronisiert.

KAFFEEKLATSCH

Damit die Levels nicht ähnlich halbherzig aneinander gestückelt wirken wie beim Vorgänger, haben die Entwickler einen Trick bemüht: Der Spieler erlebt das Geschehen als Rückblick. Sergeant Hartsock erzählt dem als Spielfigur authentisch nachempfundenen Kriegsberichterstatter Colonel Samuel Lyman Atwood Marshall bei einer Tasse Kaffee, was sich in den Tagen rund um den D-Day ereignete. Die Kampfeinsätze spielen Sie dann gewissermaßen nach. Einzelne Passagen der Zwischensequenzen sind sogar schwarz-weiß, was sehr stimmungsvoll ist. Und es gibt ein paar heftig Atmosphäre schaffende Momente. Etwa als Red verwundet wird. Er hält sich die blutende Hand und Sie erleben aus der Ich-Perspektive, wie sich ein Kamerad um ihn kümmert. Ähnlich dramatische Szenen hätten wir gern mehr gesehen. Auch auf dem Schlachtfeld wirkt das Spiel etwas nüchtern. Es fühlt sich manchmal an, als ob man im Manöver wäre, nicht im virtu-

So spielt sich Brothers in Arms: Earned in Blood

Fast immer nageln Sie bei *Brothers in Arms: Earned in Blood* den Gegner erst fest, um ihm dann mit einer zweiten Gruppe in die Flanke zu fallen. Wie's genau geht und was noch auf Sie wartet, erfahren Sie hier und jetzt.

KOMMANDIEREN

Mit dem Fadenkreuz wird bei *BiA: Earned in Blood* nicht nur geballert, sondern auch kommuniziert. Sie können einem Team oder einem Panzer befehlen, ein bestimmtes Ziel unter Sperrfeuer zu nehmen, indem Sie per Maus auf den entsprechenden Punkt „deuten" und die Befehlstaste drücken. Gruppe 2 lassen Sie dann beispielsweise angreifen. Außerdem ist es möglich, den Kameraden exakt mitzuteilen, wo sie in Deckung gehen sollen. Kommandieren können Sie auch dann, wenn Ihre Spielfigur am Geschütz eines fahrenden Panzers hockt.

BALLERN



So nah wie auf unserem Screenshot kommen Sie selten an Feinde heran und falls doch, sollte der Überraschungseffekt auf Ihrer Seite sein. Denn um dem Spieler das Flanken-Angriffssystem aufzuzwingen, haben die Entwickler verhindert, dass die übliche Rambo-Kampftechnik klappt. Wie? Nun, alle Waffen verziehen sehr stark, Magazine sind schnellstens leer und Ihre Kugeln scheinen Bretter oder gar Büsche nicht durchdringen zu können. Es ist dabei Wurst, ob Sie per Fadenkreuz oder, falls Sie auf Realismus stehen, über Kimme und Korn zielen.

ZERSTÖREN



Weil Sie die meiste Zeit damit verbringen, Ihre Mannen umherzuscheuchen und Polygonfuzzis umzunieten, tut ein wenig Abwechslung ganz gut. Hin und wieder gilt es, 88mm-Flak-Kanonen mit TNT hochzujagen. In einem Level sollen Sie sich einen Weg durch ein Labyrinth aus Hecken sprengen, bei einem anderen einen Konvoi stoppen. Am spannendsten ist es immer dann, wenn deutsche Panzer auftauchen. Steht Ihnen zu diesem Zeitpunkt kein eigenes Kettenfahrzeug zur Verfügung, müssen Sie erst mal Panzerfäuste finden, was den Körper mit reichlich Adrenalin versorgt.

ellen Krieg. Immerhin kommen Ihnen die Kampfgenossen „menschlich" etwas näher als im ersten Teil, wenngleich es für tiefe Zuneigung nicht reicht. Die Typen bleiben nach wie vor eher austauschbare Helfer. Ist ja auch doof, dass Begleiter bei Einsätzen sterben können, spätestens am nächsten Tag aber wundergeheilt wieder aufkreuzen. Springen zwei Kameraden dann wegen des Plots tatsächlich über die Klinge, hält sich die *Bambi*-Heulstimmung irgendwie in Grenzen. Keinen Grund zum Weinen haben Mehrspielerfans. *Earned in Blood* bietet zum einen 20 missionsbasierte Karten und zum anderen den Kooperativ-Modus „Gefecht". Der liefert noch mal zehn Missionen für Alliierte und Deutsche und kann dank zuschaltbarer Computer-Spieler (Bots) auch alleine gezockt werden. HARALD FRÄNKEL



»Welcher Idiot hat genau die Mitte des Bildes gelocht?«



»Gar nicht so einfach: das Malen mit Fingerfarben.«

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Wer das Spielprinzip mag, will wahrscheinlich mit der *Earned in Blood*-DVD Sex haben. Alle anderen binden einen Dildo dran, damit wenigstens Frauen damit spielen. Ja, ich denke, dass dieser Titel die Zockergemeinde spaltet. Und nein, es muss nicht schlecht sein, wenn mich ein Spiel an die Hand nimmt und führt – es ist aber nicht gut, wenn ich es an jeder Ecke merke: Mir ist während der Gefechte einfach zu wenig los und die Story erinnert mich an eine bessere Geschichtsstunde. Der Mehrspieler-Modus aber ist stark!

FAZIT



RALPH WOLLNER



Obwohl er nicht so aussieht – in manchen Dingen hat Fränkel wirklich einen guten Geschmack. Bei Spielen zum Beispiel. Im Falle *Earned in Blood* gehen unsere Meinungen aber genauso weit auseinander wie unsere Frisuren. Mit den angesprochenen Mängeln hat mein Mohikaner-Kollege absolut Recht, die Frage ist nur, in wie fern man sich an ihnen stört. Wer sich auf das zugegebenermaßen ziemlich aufdringliche Spielprinzip einlässt, erlebt ein stimmiges PC-Abenteuer. Wer den ersten Teil mochte, liebt den zweiten sicher.

BIA: EARNED IN BLOOD

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, WinXP/2000
SINNVOLL: 2,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Taktik-Shooter
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Gearbox Software
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	brothersinarmsgame.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Missionsbasiertes Team-Spiel; Kooperativ; 1 Spieler pro DVD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 o. 4 Spieler
INTERNET: 2 o. 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
MEHRSPIELER	86%

EINZELSPIELER



GUT – Interessanter Weltkriegs-Ego-Shooter für Taktiker.

Schützenjäger

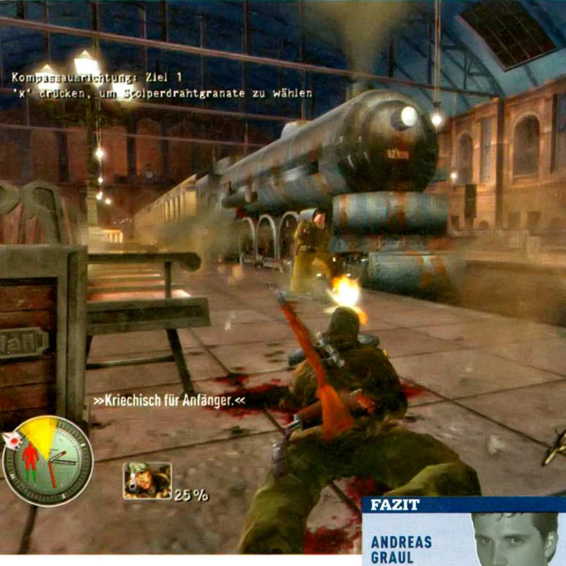


Den Feind treffen Sie in SNIPER ELITE am besten aus der Ferne. Mit Ihrem Scharfschützengewehr. Aber eigentlich liegen Sie die meiste Zeit mit dem Gesicht im Dreck und sind auf allen Vieren unterwegs.



»U-Boot: falsch aufgetaucht.«

»Zu wörtlich genommen: Gleich platzt mir der Kragen.«



»Kriechisch für Anfänger.«

Wer sich entdecken lässt, verliert. Das gilt besonders für Scharfschützen. Und genau so einen steuern Sie in diesem Ego-Shooter durch das stark zerstörte Berlin des Zweiten Weltkriegs. Als Amerikaner kämpfen Sie allerdings nicht gegen Nazis, sondern dringen als deutscher Soldat verkleidet durch die feindlichen Linien, um geheime Pläne der Russen zu durchkreuzen. Die haben sich nämlich gedacht, dass die Gelegenheit günstig wäre, die Macht in ganz Europa an sich zu reißen: Stalin will die Atombombe der Deutschen klauen. Das sollen Sie verhindern.

ALLES MUSS VERSTECKT SEIN

In 28 Missionen heben Sie virtuelle MG-Stellungen aus, sprengen Panzer und sabotieren Industrieanlagen. Wer aber in Rambo-Manier durch die Strassen stürmt, fängt schon nach wenigen Metern die ersten und auch letzten Kugeln. Aus der Deckung heraus mutieren Sie allerdings zu einer digitalen Kampfmaschine. Für Profis simuliert das Spiel Wind, Gravitation und Atembewegungen. Wer dabei noch bewegte Ziele trifft, kann kein Kaffeetrinker sein.

VERKRIECH DICH

Jetzt kommt der Haken: *Sniper Elite* sieht ungefähr so gut aus wie Else Kling nackt. Die Straßenschluchten sind mit flachen Fototexturen beklebt, Animationen wirken unfreiwillig komisch und Feuer haben wir auch anders in Erinnerung. Der erste Eindruck verdeckt jedoch die Qualitäten des Spiels. So sind die Missionen auf den frei begehbaren Karten spannend, die Steuerung funktioniert einwandfrei. Die Soundkulisse wirkt bemüht. Die künstliche Intelligenz schwankt irgendwo zwischen Meistertaktiker und Demenz. Mal kreisen die Gegner Sie gekonnt ein, mal hüpfen sie zwei Straßenecken wie aufgezogen zwischen den Deckungen hin und her. Der Mehrspieler-Modus unserer Testversion lief nur mit drei bis sechs Bildern pro Sekunde. So ist eine endgültige Bewertung noch nicht möglich.

ANDREAS GRAUL

FAZIT

ANDREAS GRAUL

Ruhmpunkte für gezielte Fernschüsse, lautlose Gegnerbeseitigungen und Treffer auf bewegliche Ziele? Das muss ich nicht unbedingt haben. Mit der Kampagne hatte ich trotzdem meinen Spaß. Ein bisschen Feinschliff täte aber gut. Selten ist klar, warum Gegner auch auf 120 Meter meinen großen Zeh erkennen. Ego-Shooter-Fans, die solche Mängel ertragen, warten auf unser finales Urteil. Vielleicht wird's noch was.

SNIPER ELITE

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Rebellion
	VERTRIEB:	Atari
	INTERNET:	www.rebellion.co.uk
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Keine Jugendfreigabe
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Attentat, Team-Deathmatch, Deathmatch; 1 Spieler/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

TENDENZ

STEUERUNG	81 %
GRAFIK	62 %
SOUND	71 %

HERAUSRAGEND · SEHR GUT · GUT · **BEFRIEDIGEND** · AUSREICHEND · MANGELHAFT · UNGENÜGEND

BEFRIEDIGEND – Trotz schlapper Grafik gibt's einige spannende Schleichstunden.

Everquest 2: Die Wüste der Flammen

Mit dem Erscheinen von *Die Wüste der Flammen* ging ein Knall durch die *Everquest 2*-Welt: Kampf-, Zauber-, Fähigkeitensysteme sind per Patch umgekrempelt, Klassen in ihrer Vielseitigkeit beschnitten. Die Gefechte sind nun anspruchsvoller, Hardcore-Spieler – dazu zählt die *Everquest-2*-Gemeinde – begrüßen das mehrheitlich. Die Erhöhung des Stufenlimits von 50 auf 60: Ein Schritt, der mit den neuen Gebieten des Add-ons harmoniert. Um die Stadt Maj'Dul verläuft eine Wüste, an anderer Stelle erstreckt sich ein hügeliges Gebiet mit Felsen, an denen man herumklettern kann. Überall drücken sich Monster rum wie Hartz-IV-Empfänger auf den Fluren der Arbeitsagenturen, die allen unter Level 45 den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Aufgaben locken vor allem in Maj'Dul, wo drei Fraktionen ihr Lager aufgeschlagen haben – zwei weniger als im Bundestag. Welcher Gruppe Sie sich anschließen, beeinflusst den Verlauf der Abenteuers – so oder so. Ebenfalls in Maj'Dul: Die Arena, in der Spielergruppen gegeneinander antreten, um Titel und Trophäen einzusacken. Das ist als Ansporn nicht viel. Trotzdem: Die Moral von der Geschicht' – auf das Add-on verzicht' ich nicht! ANDREAS BERTITS



FAZIT

ANDREAS BERTITS

Sony schickt mich in die Wüste – ich schlage vor Euphorie Purzelbäume! Die Gebiete sind bis zum Überlaufen gefüllt mit Monstern, die zu besiegen Disziplin erfordert. Für Spieler unter Level 45 ist die neue Welt aber wie ein Sprung aus dem zehnten Stockwerk.

EQ2: WÜSTE DER FLAMMEN

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 8,6 GByte HD, Win98, Internet
SINNVOLL: 3,6 GHz, 2 GByte RAM, DSL

GENRE:	Online-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-/€ 12/Mon.
ENTWICKLER:	Sony Online
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.everquest2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zur Auswahl stehen verschiedensprachige Server.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: Server-abhängig

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	80%
SOUND	83%
EINZELSPIELER	–

MEHRSPIELER 80%

GUT – Für alle ab Level 45: Die Aufgaben fordern wie ein Marathon.



- Action in der Vogelperspektive
- 11 Levels
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 10 verbesserbare Waffen
- 10 Gegnertypen
- Kooperativer Mehrspieler-Modus

AUF DVD
DEMO

PC ACTION PREISTIPP

IM VERGLEICH

Shadowgrounds	76%
Zax – The Alien Hunter (abgewertet)	66%
Expendable (abgewertet)	60%

Im PC-Bereich artverwandte Spiele zu finden, ist schwierig. *Zax* hat rund vier Jahre, *Expendable* gar sechs Jahre auf dem Buckel. Insofern ist *Shadowgrounds* konkurrenzlos.

Blut-Erguss

Zum Glück fließt bei SHADOWGROUNDS anders als in Damenbinden-Werbespots keine Ersatzflüssigkeit. Die Grafik wäre stellenweise so blau wie Harald Juhnke es früher oft war.

Die sieben Plagen – Bibel-Leser wissen mehr – sind nicht mehr zeitgemäß. Erst die schlechte Nachricht: Mensch muss sich heutzutage mit ungleich schlimmeren Katastrophen herumschlagen. Als da wären Aids, Angela Merkel, Raschler im Kino, Emanzipation, Finanzbeamte, Ex-Freundinnen und Tokio Hotel (wobei wir den Wunsch vieler unterstützen, dass sich die Band in Schwul & the Gang umbenennen sollte). Ach ja, kein Toilettenpapier im Tankstellenklo vorzufinden, *nachdem* man rumgewurstelt hat, ist auch schrecklich. Fehlt praktisch nur noch, dass uns ein paar Außerirdische auf den Sack, beziehungsweise die Eierstöcke gehen wie in *Shadowgrounds*. Das Action-Spiel ist auf dem Jupitermond Ganymed angesiedelt, wo 2096 in der Stadt New Atlantis fiese Kreaturen herumturnen. Jetzt die gute Nachricht: Weil es ein Spiel ist, dürfen Sie alle erschießen.

DÜSTERE AUSSICHTEN

Sie schlüpfen in die Rolle von Wesley Tyler. Der ist ein Schrauberling und soll ein Kraftwerk reparieren. Während Sie in der Vogelperspektive ein bisschen an irgendwelchen Transmittern herumfummeln und durch die Gegend tappen, wird die düstere Sciencefiction-Szenerie langsam unheimlich. Warum ertönt da plötzlich so „Jetzt passiert gleich was Schreckliches"-Musik wie in Gruselfilmen? Hat diese hinter mir hertippelnde, tellergroße Spinne irgendwas zu bedeuten? Wem gehören wohl die herrenlosen Beine, die da im roten Saft liegen? Kurz und bündig: Tyler wird schnell vom Mechaniker zum Soldaten wider Willen. Für Sie bedeutet das, dass in elf Levels hunderte von Monstern und Roboter warten, massakriert zu werden. Der Spieler findet im Lauf des Abenteuers zehn ausbaubare Waffen (mehr dazu im Kasten „Ausbaufähig!"). Dafür nötige „Upgrades" lassen um die Ecke gebrachte Viecher fallen. Nett von denen.

HETZ NICHT SO!

Shadowgrounds spielt sich unkompliziert wie ein klassischer Arcade-Shooter. Immer wieder werden Sie von computergesteuerten Charakteren begleitet, wobei Dialoge, Zwischensequenzen und Aufträge die Hintergrundgeschichte vorantreiben. Ihr Held muss in futuristischen Gebäuden, Minengängen, Raumschiffen und an der ständig verregneten Oberfläche unter anderem Schlüsselkarten finden, Maschinen reparieren, Schalter drücken, Zivilisten retten oder Alien-Technik zerstören. Ein Radar zeigt den nächsten Missionspunkt und Gegner in der Nähe, außerdem hilft eine aufrufbare Karte bei der Orientierung. Nur von Auftrag zu Auftrag hetzen, ist allerdings keine gute Idee. Suchen Sie besser jeden Winkel nach Munition und Heilpaketen ab! Andernfalls reitet Tyler selbst im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden schnell mal zu seinen Ahnen ab. Er verfügt zwar über mehrere Leben, Sie dürfen aber nicht speichern. Das geschieht an bestimmten Stellen automatisch. Im Kampf kann unser Weltenretter übrigens per Hechtrollen ausweichen. Dummerweise ist die Steuerung an engen Stellen manchmal so hakelig wie ein Klettverschluss.

BLENDENDES FEUERWERK

Spezialeffekte gehören zu den Stärken von *Shadowgrounds*. Feuer aus dem Flammenwerfer und deftige Explosionen sind bereits an sich lecker. Weil dabei aber auch noch Glas splittert, allerlei Mobiliar durch die Gegend fliegt und



»Vater Morgana wollte Sex, doch die wüste Gabi hatte ihre Trockenperiode.«



»Das Finale bei der Kunstpinkel-WM nennt man Endausscheidung.«



»Ist es eigentlich politisch unkorrekt, das Wort Regen rückwärts zu lesen?«

bestenfalls Außerirdischen-Innereien, haben Ihre Augen eine Menge zu tun. Genial sehen die flirrenden Hitzestreifen aus, die beispielsweise entstehen, sobald bestimmte Aliens mit Raketen schießen. Das Spiel von Licht und Schatten im Zusammenhang mit Sound und Musik macht das alles dann noch schön schaurig. Wenn mit riesigen Zähnen bestückte Mutanten aus irgendwelchen Löchern krabbeln, die Sie mit Ihrer Taschenlampe nur spärlich ausleuchten, erinnert das an den Ego-Shooter *Doom 3*. All dieser optische Schnickschnack lenkt glücklicherweise davon ab, dass die Umgebungsgrafik unter braun-grauer Tristesse leidet – mit recht eintönigen Oberflächenstrukturen (Texturen). Bei den Bewegungsabläufen von Freund und Feind hätte sich unsereins ferner mehr Geschmeidigkeit gewünscht und während der Zwischensequenzen müssen wir ab und zu an die Augsburger Puppenkiste denken. Damit aber keine Missverständnisse aufkommen: *Shadowgrounds* macht Spaß! Für faire 30 Euro gibt's schnörkellose Ballerfreuden. Die dauern zwar nur rund acht bis zehn Stunden, doch dafür bietet das Spiel etwas, das es für den PC viel zu selten gibt: einen witzigen Kooperations-Modus. Dabei gehen bis zu vier Zocker an vier Gamepads gemeinsam auf Monsterhatz. Hier erkennt man, dass finnische Entwickler am Werk waren. Irgendwie hat das Saunavölkchen offensichtlich wirklich die Neigung, ständig auf engstem Raum zu kuscheln. HARALD FRÄNKEL

FAZIT

HARALD FRÄNKEL

Fett! Geil! Cool! Das sind Wörter, die unser Leitender Redakteur Joachim Hesse wegen einer Häufung in den vergangenen Monaten nicht mehr im Heft sehen will. Nebenbei erwähnt waren es die Wörter, die mir beim Spielen von *Shadowgrounds* durch den Kopf gingen. Klar, objektiv betrachtet hat dieser Shooter ein paar Macken. Er hätte beispielsweise ein paar Gegnertypen und Boss-Kämpfe mehr vertragen können. Trotzdem ist dieses Spielchen lustig – ich mag's gern mal simpel, kurz und knackig. Für acht Stunden war meine ach so triste Welt hamsterarschlochrosa. Danke, ihr finnischen Entwickler.

SHADOWGROUNDS

MINDESTENS: 1,3 GHz, 384 MByte RAM, 1 GByte HD, WinXP	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Frozenbyte
	VERTRIEB:	Digital tainment pool AG
	INTERNET:	shadowgrounds-game.de
SINNVOLL: 2,0 GHz, 512 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	21. Oktober

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler metzeln gemeinsam an einem PC; 1 Sp. pro CD — **PC:** 1-4 Spieler, **NETZWERK:** –, **INTERNET:** –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	66%
GRAFIK	71%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	81%

EINZELSPIELER 76%

GUT – Fröhlicher Ballerspaß für zwischendurch!

Ausbaufähig!

Die Waffen bei *Shadowgrounds* auszubauen, macht einen großen Teil der Motivation aus. Was sind die jeweils interessantesten Funktionen der Sterbehilfsgeräte?

PISTOLE



Das Dingens ist eigentlich extrem pimmelig. Es hat aber unendlich Munition.

IMPULSGEWEHR



Ist ziemlich spitze. Weil man die doofe Pistole nicht mehr verwenden muss.

SCHROTFLINTE

Verschießt im Modus „Feuerstoß" ein Magazin auf einmal. Im Nahkampf prima.

FLAMMENWERFER



Im Modus „Flammenhölle" können Sie mit Benzinpfützen nette Fallen anlegen.

GRANATWERFER



Statten Sie den Granatwerfer mit Clusterbomben aus, platzen die Aliens wunderschön.

GATLING-MG



Mit dem Modus „Automatikgeschütz" können Sie eine stationäre Kanone aufbauen.

LASERGEWEHR



Im Modus „Pinpoint" schneidet der Laser die Gegner ruck, zuck in zwei Hälften.

RAILGUN



Entsprechend ausgebaut, prallen Schüsse von Wänden ab und erledigen mehrere Gegner.

RAKETENWERFER



Mit Uranium angereicherte Sprengköpfe ermöglichen Nuklearexplosionen. Noch Fragen?

ELEKTROSCHOCKER



Die verschleuderten Blitze sehen einfach total nett aus. Und sind extrem wirkungsvoll.

- 5 Episoden
- 16 Mutanten
- Jeder Charakter hat 10 Superkräfte
- Große Teile der Umgebung zerstörbar



»In der Pubertät: Backenbart Simpson.«

Fluggesellschaft

IM VERGLEICH

X-Men Legends 2	75%
Ultimate Spider-Man	65%
Hulk	53%

Auch wenn Rise of Apocalypse ein Rollenspiel ist: Die X-Typen gehen deutlich action-orientierter als ihr Spinnen-Kollege zur Sache. Von Hulk reden wir lieber gar nicht. Sein Abenteuer ist so schlecht, dass er sich noch heute grün ärgert.

Der Apocalypse naht! Nein, Sie haben sich nicht verlesen. Der fiese Knabe ist der Oberbösewicht, gegen den Sie im Comic-Rollenspiel X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE antreten. Mit Superhelden.

Was sich im richtigen Leben nach Weltuntergang anhört, steht in der Comic-Welt für das ultimative Böse. Der Herr mit dem brachialen Namen schmiedet dunkle Pläne gegen die X-Männer und möchte so nebenbei auch noch die gesamte Menschheit unterjochen. Klar, wenn man sonst nichts zu tun hat. Herrn Apocalypses Weltanschauung orientiert sich an Darwins Evolutionstheorie: die Stärkeren überleben. Im Gegensatz zum Verhaltensforscher leistet Meister Apocalypse allerdings tatkräftige Schützenhilfe, damit die Schwachen möglichst bald ableben. Das ruft die Bruderschaft der Mutanten unter der Führung von Ex-Bösewicht Magneto auf den Plan, der sich mit den „guten" X-Typen verbündet, um den und die Apocalypse abzuwenden. Alles klar? Wenn nicht, auch egal. Die Geschichte des Titels versinkt nämlich dermaßen in Klischees, dagegen wirkt ein nackter Busen im Pornogeschäft wie eine Genre-Revolution. Aber es ist auch nicht der Erzählfaden, der es uns in X-Men Legends angetan hat.

TEUFLISCH!

Die Welt ist also in Gefahr. Soviel sollten Sie kapiert haben. Ein guter Grund, um Ihre vierköpfige Truppe, die Sie aus 16 wählbaren Helden selbst zusammenstellen, durch allerlei Verliese, Dschungelwälder, Versuchslabore und über Inseln zu steuern. In fünf Episoden verhauen Ihre Helden gigantische Insekten, drachenähnliche Mutationen, genmanipulierte Soldaten und machen den Schergen von Onkel Apo den Garaus. Wer die Diablo-Serie gespielt hat und mochte, fühlt sich schnell heimisch, das Spielprinzip ist ähnlich. Sie planen Ihre Einsätze ähnlich wie in Blizzards Teufelsaustreibung von einer festen Basis aus. Hier warten Nichtspielercharaktere (NPCs) mit Aufgaben, Geprächsthemen und Gegenständen. Erhalten Sie eine Mission, ziehen Sie los und gelangen immer tiefer in dunkle Gänge oder dichte Wälder. Bekommen Ihre Supermänner und -weiber nasse Lederhosen, sprinten Sie den gesamten Weg zurück. Oder Sie lassen sich von einer befreundeten Zauber-Schnalle ein Portal zur Basis aufbauen, das Ihr Viererpack hin und wieder zurückteleportiert. Die Ähnlichkeiten mit Diablo enden aber hier. Bei der Jagd auf den Höllenfürsten warteten einst tausende von Gegenständen. Seltene davon einzusacken, war die Hauptmotivation für Helden-



taten. In Rise of Apocalypse sind das dagegen die nett inszenierten Kämpfe selbst. Funde wie Gürtel, Rüstungen und Handschuhe spielen keine allzu große Rolle. Sie gewähren zwar Boni auf Angriffskraft oder Heilung, mehr als die drei aufgezählten Kleidertypen finden Sie aber auch nicht.

DU HAST JA TALENT!

Überraschung: Waffen finden Sie in X-Men Legends nicht. Alle Attacken und Spezialkräfte Ihrer Recken erlangen Sie durch hart verdiente Levelaufstiege und Bonuspunkte. Letztere stecken Sie in die vier Attribute Vitalität (Gesundheitspunkte), Fokus (Energieauffüllung), Strike (Schaden) und Geschwindigkeit (Angriff und Verteidigung). Außerdem greift jeder Held auf zehn Talente zurück, die Sie in Wirkung und Effizienz nach und nach ausbauen. Die Fähigkeit „Flug" der Heldin Rouge etwa hält die Dame einige Sekunden lang in der Luft. Somit erreicht Sie versteckte Orte, die sonst nicht zugänglich sind. Mit „Wut Slash" verhaut Wolverine seine Gegner mit beiden Krallen gleichzeitig und hinterlässt dadurch besonders tiefe Kratzer. Und eine Punkte-Investition in die Fertigkeit „Regeneration" zahlt sich in barer Gesundheit aus.

SCHLAGFERTIG

Zugegeben, bisher hört sich X-Men an wie ein typischer Rollenspielabklatsch mit Strumpfhosenlizenz einer Comic-Vorlage. Dies ist auch der Fall, wenn man die wenigen Talente und Charakterattribute betrachtet. Die Aufgaben beschränken sich ebenfalls auf simple Rennereien à la „Geh zum Ort A und halte den ultrabösen Superbösewicht B auf!" „Warum?" „Weil er böse ist!" Äh, alles klar. Noch einmal: egal! Denn die X-Männer begeistern dank eines ausgeklügelten und spektakulären Kampfsystems. Ihre Helden schlagen, treten, schmeißen sich auf den Gegner, vermöbeln den Widersacher mit herumstehenden Kisten, werfen ihn gegen die Wand oder fangen den Armen in der Luft ab und beenden sein kümmerliches Dasein noch vorm Aufprall auf den Boden. Wer schon manchmal neidisch auf die Prügelspiele der Konsolenbesitzer geschielt hat, kann in Rise of Apocalypse solchen Neigungen nachgehen. Stellen Sie sich einfach Folgendes vor: Ihr flotter Vierer marschiert in ein Verlies und tapst dabei direkt in die Arme von sechs bewaffneten Soldaten. Kaum fallen die ersten Schüsse, ist Ihr Team schon bei der Arbeit. Zum Teil läuft das automatisch ab. Etwa so: Zwei Ihrer Kollegen stürmen auf die Widersacher zu und bearbeiten einen der Schützen mit Kinnhaken und treten ihn zwei Meter in das Rauminnere. Anschließend befördern die beiden den überraschten Gegner mit gezielten Hieben Richtung Deckenventilator, springen selbst in die Luft und verpassen dem verstörten Computer-Wicht

Kämpf um dein Leben!

Die Prügeleien sind das Herzstück von X-Men Legends. Wie so ein Kampf abläuft, sehen Sie hier.



Trotz Herzchen geht es hier nicht gerade liebevoll zur Sache: Mit viel Charme (Spezialangriff „Blenden") lenkt Rouge die liebeshungrigen Widersacher ab. Die Waffen einer Frau sind nicht zu unterschätzen.



Mit der Fertigkeit „Krallen-Wirbel" wird selbst der hässliche Wolverine ziemlich scharf. Zumindest für die Kontrahenten, denn die schnell drehenden Metallkrallen mutieren fast zu einer Kreissäge.



Storm ist eine stürmische Frau. Sie lässt keinen an sich ran und dafür öfter ein Donnerwetter los. Zum Beispiel ihren ziemlich mächtigen Blitzangriff. Dadurch übernimmt sie die Rolle eines Fernkämpfers.

Mehr Spiel, mehr Spaß

X-Men Legends 2 bietet haufenweise versteckte Extras. Wir zeigen Ihnen, was Sie damit anfangen können.



Sammeln Sie alles auf, was Sie in die Krallen kriegen, etwa diese Minidisk. Je mehr Gegenstände in Ihren Besitz übergehen, umso mehr Spielinhalte schalten Sie frei.



Diesen Quizautomaten finden Sie in Ihrem Hauptquartier. Kenner der Comics versuchen sich an Multiple-Choice-Fragen und freuen sich über zusätzliche Erfahrungspunkte.



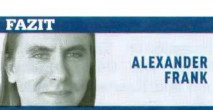
Fans freuen sich: Hier schalteten wir ein Comic-Cover frei. Zu entdecken gibt es noch Konzeptgrafiken und Zwischensequenzen des Spiels.

einen finalen Tritt in den Hintern. Und dass mit so einer Wucht, dass der Söldner an der nächsten Wand aufprallt und diese gleich in Mitleidenschaft zieht. Die Mauer kracht wie anno 1989 zusammen. Über die darunter stehenden Kisten spricht man ebenfalls sofort in der Vergangenheitsform. Soweit zur Aktion unserer Kung-Fu-Spezialisten. Parallel zu diesem Kampf blitzte Ihre magiebegabte Heldin einige Widersacher mit Watt und Volt weg. Und Sie selbst hatten auch alle Hände voll zu tun. Mit Ihrem Krallenwirbel schleuderte Ihr Charakter zwei oder drei Gegner an die Zimmerstatuen, den Rest übernahmen Ihre Kollegen. Praktisch und spektakulär! Übrigens: Zum Lesen dieses Abschnitts brauchten Sie vermutlich nicht viel länger als eine Minute. Der beschriebene Kampf dauerte aber im Spiel höchstens acht Sekunden. Bei solch einem Tempo kamen wir nicht mal dazu, unsere vor Staunen bauchnabeltief hängenden Unterkiefer Richtung Oberlippe zurückzurücken. Das ist ja besser als jede Boxkampf-Übertragung!

KONSOLIDE!

Blöd: Selbiges Staunen können wir in puncto Grafik allerdings nicht vermelden. Der erste Teil von X-Men war eine etwas lieblose Konsolenkonvertierung – und spielerisch dünn. Auch X-Men Legends entstand vornehmlich für die Konsole. Diese Herkunft lässt sich technisch kaum verbergen. Die überzeichneten Linien der Charaktere untermalen zwar passend den Comic-Stil, unscharfe Texturen und fehlende Details wollen wir auf dem PC aber eigentlich nicht sehen. Die Levels sind eng gesteckt und dunkler als New York bei Stromausfall. Ja, der Sound macht nicht zuletzt durch den Einsatz der guten Synchronsprecher einiges wett. Und das Wichtigste ist eh, dass endlich auch auf dem PC Spaß macht, mit den X-Männern zu spielen. Wenn Sie spektakuläre Angriffe und Kombos mögen, schlagen Sie im wahrsten Sinne des Wortes zu! ALEXANDER FRANK

FAZIT



ALEXANDER FRANK

Ich stehe ja eigentlich nicht so sehr auf Männer in Strumpfhosen. Da ich aber wie Jesus gern austeile, spricht mich die Schlagfertigkeit meiner Supertruppe absolut an. Hier auf den Putz zu hauen, motiviert. Wenn man es auch sicherlich technisch brillanter in Szene hätte setzen können. Etwas mager fallen die Rollenspielelemente aus. Levelaufstieg und die Talentpunkte-Verteilung machen zwar durchaus Sinn, sind aber nicht wirklich abwechslungsreich. Warum ertappe ich mich dann dennoch dabei, nach jedem Kampf „nur noch ein wenig" weiter zocken zu müssen? Weil das echt Spaß macht. Auch wenn's nach rund zehn Stunden vorbei ist.

X-MEN LEGENDS 2

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win98

SINNVOLL: 2,0 GHz, Geforce 4

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Raven Software
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	mutantvault.xmenlegends2.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Brawl, King of the Hill, Last Man Standing, Last Man Ladder; 1 Sp./DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78 %
STEUERUNG	69 %
GRAFIK	72 %
SOUND	75 %
MEHRSPIELER	76 %

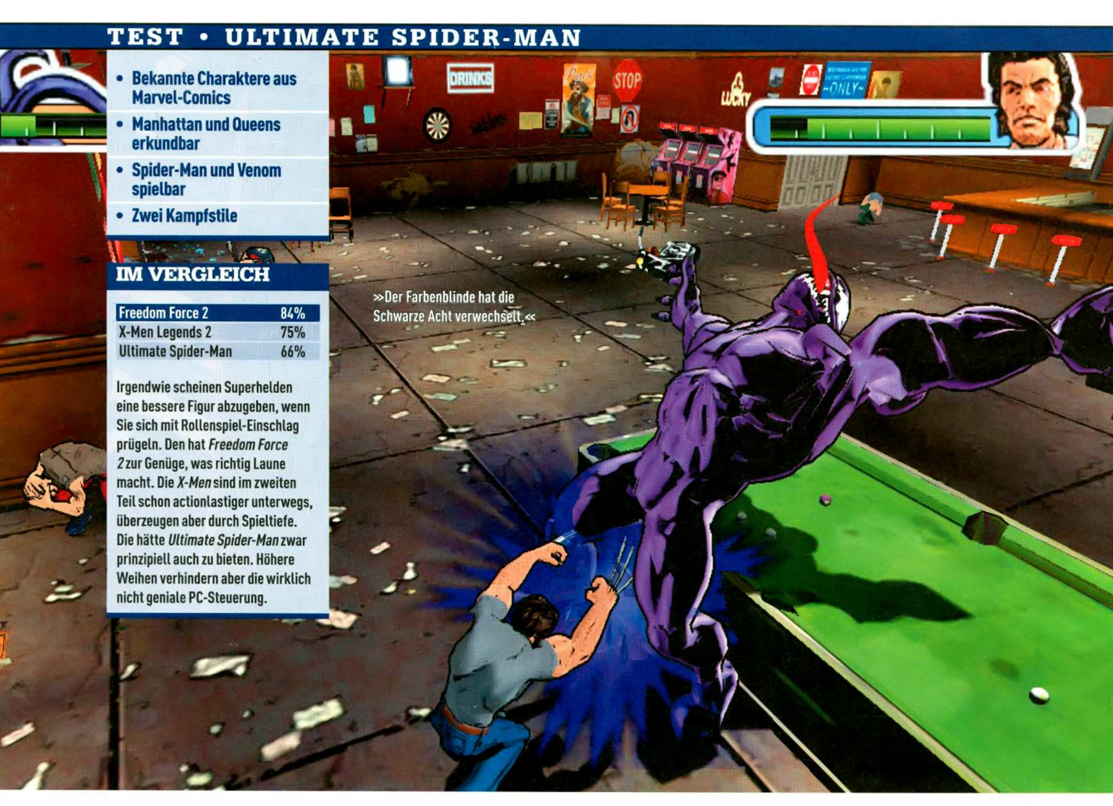
EINZELSPIELER 75 %

GUT - Es ist gar nicht schlecht, ein Prügelknabe zu sein.



»Geköpft: Chewbacca.«

»Selten: gemeine, australische Contergan-Schildkröte.«



- Bekannte Charaktere aus Marvel-Comics
- Manhattan und Queens erkundbar
- Spider-Man und Venom spielbar
- Zwei Kampfstile

IM VERGLEICH

Freedom Force 2	84%
X-Men Legends 2	75%
Ultimate Spider-Man	66%

Irgendwie scheinen Superhelden eine bessere Figur abzugeben, wenn Sie sich mit Rollenspiel-Einschlag prügeln. Den hat *Freedom Force 2* zur Genüge, was richtig Laune macht. Die *X-Men* sind im zweiten Teil schon actionlastiger unterwegs, überzeugen aber durch Spieltiefe. Die hätte *Ultimate Spider-Man* zwar prinzipiell auch zu bieten. Höhere Weihen verhindern aber die wirklich nicht geniale PC-Steuerung.

»Der Farbenblinde hat die Schwarze Acht verwechselt.«

Zuschlag bekommen!

Die zwei Kinofilme verpassten dem Wandkrabbler einen Popularitätsschub. Klar, dass da mit ULTIMATE SPIDER-MAN mal wieder ein Spidey-Spiel erscheint. Diesmal als direkte Comic-Umsetzung.

Ästhetisch und elegant schwingt der Großstadt-Tarzan Peter Parker von einem Wolkenkratzer zum anderen, erklimmt eiffelturmhohe Wände und überspringt ganze Wohnviertel von Manhattan wie im Flug. Zumindest in der Konsolenversion. In der PC-Fassung knallen Sie gegen Fensterscheiben und den Widersachern können Sie nur schwer ausweichen. Ultimate Spider-Man ist ein Rückblick auf Spideys Jugend. Ob das zarte Alter von 16 Jahren den pubertären Spinnenmeister wie einen Superhelden-Azubi aussehen lässt? Definitiv nicht. Die vermurkste Steuerung dagegen schon. Schade, denn der junge Parker hätte einige Comic-Freaks in sein Netz locken können – die Präsentation von Ultimate Spider-Man ist nämlich gelungen.

GTA MANHATTAN

Die Großstädte aus der Marvel-Welt ertrinken grundsätzlich in Verbrechen und Gewalt. Da selbst Armeen von Polizisten die Kriminalität nicht in den Griff bekommen, brauchen jene Metropolen eben einsame Superhelden. Am besten einen wie Spider-Man – blitzschnell, kräftig und ständig mit einem coolen Spruch auf den Lippen. Seine Aufgabe: Spaziergänge durch Manhattan und Beseitigung übler Zwischenfälle. Damit Sie sich nicht im Hochhaus-Wald verlieren, macht Entwickler Treyarch eine übersichtliche Stadtkarte locker. Auf dieser sehen Sie, wo böse Buben gerade ihr Unwesen treiben. Blinkt ein roter Punkt auf, schwingt sich der Protagonist an seinem Spinnennetz über Straßen, Gassen und Brücken zum Tatort. Am Ziel angekommen, geht es direkt zur Sache. Üble Schlägertypen überfallen eine alte Omi. Sie sollen die schrullige Alte beschützen. Mit einem Mausklick verpuppen Sie die Angreifer und bringen ihnen mit Schlägen und Tritten gute Manieren bei. Dabei krallt sich Ihr Ordnungshüter an Wänden fest, zieht Kreise um seine Feinde und trickst sie mit hohen Sprüngen aus. Ein gewisser Grad an Taktik darf nicht fehlen, denn bei mehreren Angreifern macht Ihr Spinnenstrick einige Widersacher vorübergehend kampfunfähig. Andere Aufgaben erfordern dagegen kein taktisches Vorgehen. Wenn

»Beliebt bei den Kleinen: Kinder Professor Rhino«

»Hätte ich doch bloß meinen Mantel des Schweigens ausgebreitet.«

»Die drei ??? bekommen Konkurrenz von den fünf !!!!!.«

»Karneval im Schwinger-Club.«

»Ich hätte gerne 100 Gramm von Ihrem Ausschnitt, bitte.«

Sie Onkelchen vom Dach eines Wolkenkratzers auf Mutter Erde zurück verfrachten, nimmt der Typ samt Spidey nicht mal Schaden, wenn er unten auf der Straße aufdotzt. Zum Gähnen!

KOMISCHE SACHE!

Interessanter sind die Story-Missionen. Zu Beginn jeder Aufgabe blendet das Spiel Zwischensequenzen in Spielgrafik ein. Ähnlich wie in Fahrenheit oder der Fernsehserie 24 betrachten Sie das Geschehen aus mehreren Perspektiven. Beispielsweise zeigt der untere Bildausschnitt Spideys Erzrivalen Venom (den Sie übrigens in einigen Missionen selbst steuern dürfen), während Parker in der oberen Bildschirmhälfte fast seine Hose vor Angst befeuchtet. Solche Skriptszenen besitzen nicht nur enormen Unterhaltungswert, sondern sehen auch klasse aus. Szene-Kenner schätzen den weißen Rahmen, um die Bildausschnitte und auch Sprechblasen und Lautwörter wie „BOOM" verleihen Ultimate Spider-Man ein authentisches Comic-Gefühl. Das mag auch daran liegen, weil Dialoge, Charakter-Skizzen und Szenarios der Feder von Mark Bagley und Brian Michael Bendis entsprangen. Die beiden Typen sind schließlich die Macher der Bestseller-Hefte. Noch cooler sind Kämpfe mit Zwischengegnern. Wenn Venom in einer Bar gegen die Krallen von Wolverine ankämpft, fliegt die gesamte Einrichtung quer durch den Raum. Anderes Beispiel: Der riesige Rhino verwüstet einen Parkplatz. Er schmeißt Ihnen Autos nach, die Explosionen der Fahrzeuge demolieren dabei benachbarte Karossen. Zugegeben, das gab es schon tausend Mal. Der Spielerpuls schlägt trotzdem ein paar Takte schneller.

AUS DIE MAUS!

Trotz oder gerade aufgrund seines einzigartigen Comic-Stils ist die Optik von Ultimate Spider-Man sparsam. Doch selbst kantige Figuren und Block-Häuser sorgen von Zeit zu Zeit für heftige Ruckler. Texturen verschwimmen schon nach kurzer Sichtweitenentfernung. Alles egal. Nicht so die vermurkste Steuerung. An der beißen sich selbst Hardcore-Spidey-Groupies die Zähne aus. Das Hochgeschwindigkeitsgefühl eines Stadtrundflugs will auf dem PC nicht so recht aufkommen. Rasante Rennen oder Verfolgungsjagden sind erst mit einem Gamepad halbwegs erträglich, selbst dann aber nicht optimal. Tja, und die Ungenauigkeit der Maus lässt Sie garantiert das eine oder andere Mal mit dem Gesicht an eine Fensterscheibe klatschen. Blöd. ALEXANDER FRANK

FAZIT



ALEXANDER FRANK

Wenn Tobey Maguire in seiner Rolle als Spider-Man ähnlich hilflos in die falsche Richtung schwingen würde, hätte er längst wie Superman-Darsteller Christopher Reeve geendet oder schon vorher aufgrund der lahmen Nebenmissionen aufgegeben. Der Hauptstrang ist zwar recht spannend, jedoch maximal für fünf bis sieben Stunden. Danach ist es aus. Da schiele ich ein wenig neidisch auf die bessere Konsolenversion.

ULTIMATE SPIDER-MAN

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win2000

SINNVOLL: 2 GHz, Geforce 4

GENRE:	Actionspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Treyarch
VERTRIEB:	Activision
INTERNET:	www.activision.de
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wenn Sie schon spinnen, dann bitte allein!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	63%
STEUERUNG	57%
GRAFIK	69%
SOUND	72%
MEHRSPIELER	–



EINZELSPIELER



BEFRIEDIGEND - *So ultimativ wie im Namen fiel der jüngste Spinnen-Ausflug nicht aus.*

- 3 Kampagnen
- 3 Spielmodi
- 9 spielbare Kulturen
- 21 zivile Einheitentypen
- 77 militärische Einheiten

AUF DVD
DEMO

PC ACTION BETA-TEST

»Unschön: sich mit einer alten Fregatte kreuzen.«

Segel das jetzt mal!

Lange haben wir auf AGE OF EMPIRES 3 gewartet, nun läuft das Genre-Flaggschiff endlich vom Stapel. In die Redaktion schipperte knapp vor Redaktionschluss eine Beta-Testversion. Zeit für eine Inspektion in der PC ACTION-Werft.

Für den ersten Aha-Effekt sorgt das Hauptmenü: Eine auf Hochglanz polierte Stadtansicht raubt selbst dem härtesten Spieleredakteur den Atem. Da spazieren Fußgänger durch detaillierte Straßen und das Wasser im Hafen spiegelt die Häuserfassaden wider. Da – ein stark alkoholisierter Zeitgenosse wankt singend durch die Szene. Stand hier Gottlieb Wendehals Pate? Vom positiven Grafikschock erholt, beginnen wir mit der ersten Trainingsmission. Die Fangemeinde darf an dieser Stelle aufatmen: Steuerung und Siedlungsbau entsprechen in etwa dem exzellenten zweiten Teil *Age of Kings*. Und ein paar Neuerungen sind auch an Bord. Handelsrouten lassen sich erschließen und Arbeiter liefern ihre Ressourcen nicht mehr beim Haupthaus ab. Diese landen jetzt während des „Erntevorgangs" auf dem Konto. Das bedeutendste Novum ist aber die Heimatstadt.

HEIMKIND

Die sagenumwobene Hometown alias Heimatstadt stellt

Das geht ja gut los!

Die 1. Kampagne



Der flotte Schotte Morgan Black flüchtet doch nur vor seiner Ollen in die neue Welt!

Piratenbraut Lizzie bereitet ihm einen heißen Empfang.

So spielt sich Age of Empires 3

Auf vier Säulen steht das Spielkonzept von *Age of Empires 3*: Siedlungsbau, Handel, Militär und – neu – die Heimatstadt.






UNITED STATES OF PC ACTION

EINEN BAUEN
Bauen Sie ein Stadtzentrum und platzieren Sie drumherum Mühlen, Marktplätze und Häfen für die Wirtschaft. Militärisch brauchen Sie Baracken, Reiterställe und Schmieden.

JETZT HANDELN
Haben Sie einen Marktplatz, können Sie jederzeit Waren tauschen. Erschlossene Handelsrouten bringen je nach Ausbaustufe verschiedene Rohstoffe oder Erfahrungspunkte.

AUF DIE GLOCKE
Flutscht die Wirtschaft, heben Sie eine Armee aus und nehmen dem Gegner Handelsrouten und Rohstoffquellen ab. Zerstören Sie im Anschluss die feindliche Siedlung.

KONTAKT HALTEN
Gegen Erfahrungspunkte schickt Ihnen Ihre Heimatstadt Güter über den Atlantik. Die Gebäude können Sie auch aufrüsten, was die Warenpalette vergrößert.

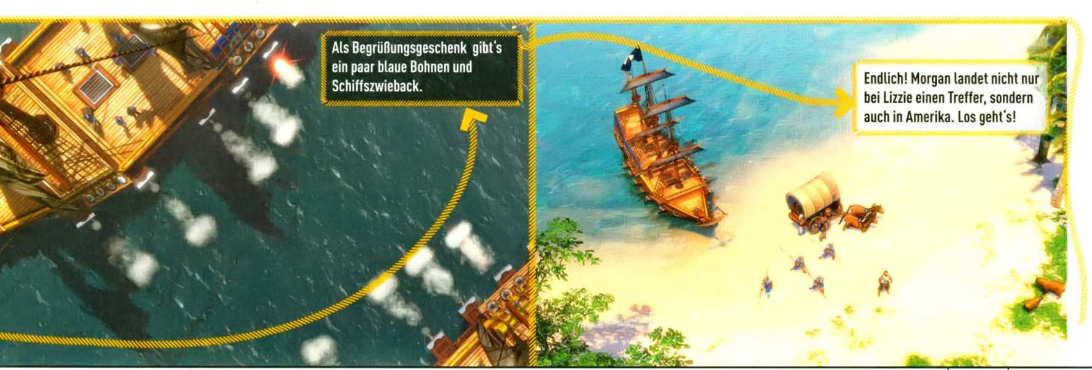





sich im Test als enorm praktisch heraus. Zum einen können Sie hier zusätzliche Siedler, Soldaten und Rohstoffe kaufen, die dann über den Atlantik schippern und in Ihrer Kolonie landen. Das erleichtert den Siedleralltag. Der Sprung in ein neues Zeitalter gelingt so wesentlich schneller. Zur Erinnerung: Bei allen *Age of Empires*-Spielen startet der Spieler in einem frühen Zeitabschnitt der jeweiligen Epoche und arbeitet sich stufenweise zu einer späteren Periode vor. Für lau gibt es die Hilfsgüter nicht – umsonst ist nur der Tod, wie schon die Bremer Stadtmusikanten wussten. Sie bezahlen den Nachschub mit Erfahrungspunkten, die Sie durch Kampf, Handel, Entdeckung und Besiedlung erarbeiten. Decken Sie etwa die Karte weitgehend auf, bekommen Sie mehr Punkte. Errichten Sie viele Gebäude, kommt das dem Konto ebenfalls zugute. Auch Militaristen haben Spaß: Jeder erledigte Gegner bringt Kohle. Wenn Sie viele Punkte gesammelt haben, können Sie die Gebäude Ihrer Heimatstadt aufrüsten. Verbessern Sie zum Beispiel die Militärakademie, erschließen sich neue Technologien oder es werden mehr Soldaten pro Lieferung verschickt. Um die Zusammenstellung der Hilfslieferungen einfacher zu gestalten, haben die Entwickler der Ensemble Studios zwar nicht das Deutsche Rote Kreuz zu Rate gezogen, dafür aber eine Technik namens „Decks" am Start, die von so genannten Trading Cards (*Magic the Gathering*, *Pokémon*) stammt. Einzelne Hilfslieferungen, wie beispielsweise „3 neue Siedler" oder „300 Einheiten Nahrung", kauft der Spieler in Form von virtuellen Spielkarten. Diese Karten arrangieren Sie zu einem „Blatt" (Deck). Sie können mehrere Decks anlegen. So wählen Sie vor jeder Partie aus, welche Nachschubkarten für das kommende Spiel verfügbar sind. Haben Sie während der Partie genügend Erfahrungspunkte gesammelt, wählen Sie die entsprechende Karte aus und die prompte Lieferung der jeweiligen Güter, Updates oder Einheiten erfolgt. Das spart in stressigen Mehrspieler-Partien Zeit.

KLASSENKEILE

Historisch ist der Mehrspieler-Modus ein wichtiges Standbein der *Age*-Serie. Um so ärgerlich ist es, dass für einen ordnungsgemäßen Mehrspielertest nicht genügend Zeit blieb. Und Ihnen einen vom Pferd zu erzählen., ist nicht unser Ding. Ein erster Blick hat jedoch gezeigt, dass sich durch die Heimatstadt und Handelsrouten einiges verändert hat. Geschicktes Management bietet cleveren Spielern große Vorteile. Ob dies auch zu unfairen Konstellationen führt, lässt sich erst nach intensiven Tests sagen.


Als Begrüßungsgeschenk gibt's ein paar blaue Bohnen und Schiffszwieback.

Endlich! Morgan landet nicht nur bei Lizzie einen Treffer, sondern auch in Amerika. Los geht's!

Geh nach Hause!

Neben der Siedlung steht Ihnen eine Heimatstadt zur Verfügung, die sich über die verschiedenen Missionen, Mehrspieler- und Skirmish-Partien weiterentwickelt. Wir erklären die einzelnen Gebäude der Stadt.



KARTEN-SYSTEM

Aktualisierungen für Einheiten, Rohstofflieferungen und Technologien erwerben Sie, indem Sie Karten kaufen und in so genannten Decks zusammenstellen. Neue Karten bekommen Sie nach einer gespielten Partie.

MILITÄR-AKADEMIE

Hier erwerben Sie Aufwertungen für militärische Landeinheiten. Zwischen den Missionen können Sie schlagkräftigere Einheiten wie schwere Kanonen oder Grenadiere kaufen oder bestehende Truppentypen spürbar verbessern.

KATHEDRALE

Kaufen Sie hier ein, bilden Ihre militärischen Gebäude die Einheiten schneller aus, Gebäude wie Baracken (Kaserne für Fußsoldaten) fallen im Preis oder es stehen der Schmiede modernere Waffen zur Verfügung, als es sonst der Fall wäre.

DER MARKTLATZ

Auf dem Marktplatz können Sie Ihre Ökonomie verbessern, indem Sie die Rohstoffmengen pro Lieferung erhöhen, zusätzliches Vieh bestellen oder neue Planwagen für weitere Stadtzentren kaufen. Auch Ärzte sind hier anzuwerben.

FABRIK-KOMPLEX

In der Fabrik kurbeln Sie die Wirtschaft ebenfalls an. Ihre Knechte malochen auf Plantagen oder in Minen schneller, wenn Sie entsprechende Aufwertungen kaufen. Der Preis von Fischerbooten lässt sich auch senken.

HAFEN

Hier machen Sie Ihre Kriegsmarine wieder richtig flott. Neue Schiffstypen wie etwa Fregatten können Sie auf Kiel legen oder aber ausländische Söldner wie Schweizer Pikeniere, schottische Highlander und waschechte Freibeuter anwerben.

SCHAMPUS-LAUNE

Bei der Hintergrundgeschichte waren die Entwickler der Ensemble Studios äußerst kreativ: Zu Beginn der ersten Kampagne spielen Sie den *Braveheart*-Verschnitt Morgan Black und verteidigen den maltesischen Ritterorden gegen die Türken. Die sind aber gar nicht hinter Malteser Schnaps her, sondern suchen einen Jungbrunnen. Und der liegt wo? Natürlich in Gottes eigenem Land: Amerika. Allerdings ist auch ein geheimer und uralter Zirkel an dem Lebenselixier interessiert. Wie die Leningrad Cowboys im Kultfilm von Aki Kaurismäki schippern Sie über den großen Teich. Auf dem Weg lauern jedoch Piraten, die erst gegen die Malteser kämpfen und sich ihnen nachher anschließen. Eine krude Geschichte, die in Zusammenhang mit Schampus und verbotenen Substanzen entstand? Die Ensemble Studios beteuern, dass sie die fiktive Geschichte im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte erfunden haben. Die Käuferreaktionen auf das eher sagenhafte statt historisch korrekte *Age of Mythology* sollen so positiv gewesen sein, dass man sich auch bei *Age of Empires 3* auf eine etwas andere Story eingelassen hat. Greg Street, altgedienter Spiel-Designer der *Age*-Serie, sagte im Gespräch mit PC ACTION, dass auf diese Weise spannendere Wendungen in der Geschichte möglich sind. Einem Hollywood-verwöhnten Amerikaner dürfte das wohl gefallen. Aber unsere Freunde im Bush-Land denken schließlich auch, alle Europäer tragen Holzschuhe und kennen Jeans nur aus Filmen ... Für den hiesigen Geschmack ist die Geschichte der ersten Kampagne etwas zu dick aufgetragen. Wir sind gespannt, wie sich die beiden anderen Kampagnen entwickeln. Die zweite spielt wäh-

Amerikanische Eroberer

GEORGE W. BUSH

Dankbar, dass Kolumbus Amerika entdeckt hat, gibt Präsident George W. Bush der alten Welt etwas zurück – seine Landsleute erteilen dem Nahen Osten Nachhilfestunden in Demokratie. Lehrmittel: Tarnkappenbomber, Raketen, M16 Sturmgewehr.



Foto: Actionpress

ARNOLD SCHWARZENEGGER

Arnie machte es richtig – weil Österreich so klein ist, ging er zum Städele und in die große weite Welt hinaus. Vorgestern eroberte er Hollywood, gestern eine Kennedy, heute Kalifornien. Und morgen den Mond? Da wünschen ihn jedenfalls viele hin.

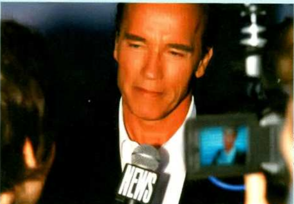


Foto: C. Holowaty

RONALD MC DONALD

Da Richard M. Nixon die Weltherrschaft mit Napalm nicht erreicht hat, setzen die USA jetzt auf Mc Donalds. Die Fressimperialisten werfen fremde Kulturkreise so lange mit Kalorienbomben zu, bis der letzte Widerständler bricht.



Foto: D. Gooding

rend der Kolonialkriege, die dritte zur Zeit der Eroberung des Wilden Westens (siehe Kasten „Ungetestete Kampagnen").

AUSSIEDLER

Der *Age of Empires*-Veteran fühlt sich jedenfalls schnell zu Hause. Den Kern jeder Siedlung bildet wie gehabt ein Stadtzentrum, drum herum stellen Sie Wirtschafts- und Wohngebäude auf. Stadtzentren dürfen Sie jedoch nicht mehr in beliebiger Zahl bauen. In den meisten Missionen steht nur ein Planwagen zur Verfügung, der zum Ortsmittelpunkt gedeiht – Camper freut's. Weitere Planwagen können Sie ab einer bestimmten Technologiestufe von der Heimatstadt anfordern. Ist das technologisch (noch) nicht möglich, sollten Sie über Ihr Zentrum mit Argusaugen wachen. Geht es trotz aller Bemühungen bei einem Angriff hops, bleibt nur die Hoffnung, dass Sie einen weiteren Planwagen finden. Wo? Auf den Karten befinden sich – wie bei *Warcraft 3* – versteckte Gegenstände, die Sie mithilfe Ihres Helden aufsammeln können. Manchmal bekommen Sie auf diese Weise zusätzliche Ressourcen oder Einheiten, ab und zu auch einen zweiten Planwagen.

GELD REGIERT DIE WELT

Um Forschung, Besiedlung und Aufrüstung voranzutreiben, stehen drei Ressourcen zur Verfügung: Nahrung, Holz und Geld. Bares bekommen Sie, indem Sie Edelmetalle wie Silber oder Gold abbauen. Nahrung finden Sie in Form von Wild und Fischen. Zusätzlich können Sie auch Windmühlen mit zugehörigen Kornfeldern aufbauen. Hier haben die Ensemble Studios mit dem Konzept des zweiten Teils gebrochen. Pflanzten Sie beim Vorgänger noch jedes Kornfeld zusätzlich zu den Windmühlen an, stellen Sie die Mühlen nun inklusive Felder auf. Die Äcker verbrauchen sich auch nicht mehr mit der Zeit, was den Spielfluss weiter beschleunigt. Wenn aber alle Tiere geschlachtet sind, das ganze Holz verbraucht ist, was macht der Siedler dann? Erst mal wie Helmut Kohl in besten Zeiten die Ruhe bewahren. Haben Sie einen Marktplatz, können Sie nämlich jederzeit Nahrung gegen Holz und Gold tauschen. Und da Nahrung dank der Felder unbegrenzt ist, besitzen Sie eine nie versiegende Rohstoffquelle. Super! Später sind auch Baumwollplantagen eine gute Alternative, denn die bringen Ihnen ein unbegrenztes Einkommen an Geldstücken – in längeren Mehrspieler-Partien eine runde Sache. Wenn Sie aber häufig Nahrung gegen andere Waren tauschen, sinkt automatisch der Kurs. Ein simples Beispiel: Anfangs sind für 100 Einheiten Nahrung 100 Stücke Gold geboten. Beim nächsten Tauschhandel bekommen Sie für die gleiche Nahrungsmenge nur noch 99 Goldeinheiten und so weiter. Handeln Sie oft, sinkt der Kurs auf 100:1, gibt also nach Adam Riese nicht mehr viel her.

Ungetestete Kampagnen

Die Zeit reicht nur um eine der drei Kampagnen komplett durchzuspielen. Was haben die beiden Folgegeschichten zu bieten? PC ACTION zeigt's Ihnen.



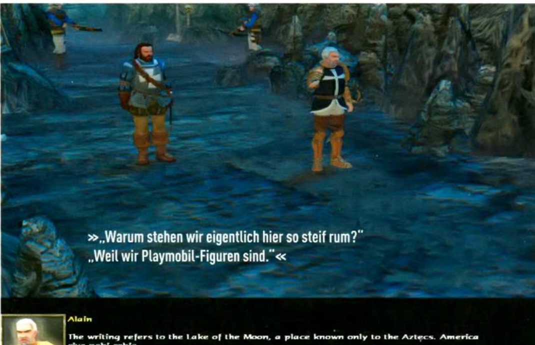
KAMPF UM DIE KOLONIEN

In der zweiten Kampagne kämpfen Sie auf Seiten der englischen Kolonisten gegen Franzosen und deren verbündete Indianerstämme. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des John Black, ein Urahn des Ritters Morgan Black vom Malteser Orden. John steht ein treuer Indianer namens Kanyenke vom Stamme der Kiowa zur Seite.



EROBERUNG DES WESTENS

Im Westen nichts Neues? Stimmt nicht! Die schnuckelige Eisenbahningenieurin Amelia Black erlebt wilde Abenteuer mit Indianern und Banditen. Weil Sie ein Gentleman sind, greifen Sie der Dame beim Bau der Eisenbahnverbindung zwischen West- und Ostküste unter die Arme.



»„Warum stehen wir eigentlich hier so steif rum?" „Weil wir Playmobil-Figuren sind."«



»Gut gegen Eisen-Mangel: Kanonenfutter.«



»Verdammt langweilig: Mühle.«



AGE OF EMPIRES 3

VERGLEICH

Age of Empires 3 | Rome: Total War Barbarian Inv. | Stronghold 2

	Age of Empires 3	Rome: Total War Barbarian Inv.	Stronghold 2
GRAFIK	91% – Schicke 3D-Grafik und einige Physikeffekte werten den dritten Teil auf.	81% – Zwar recht ansehnlich, aber kein echter Vergleich zu *Age of Empires 3.*	76% – Der Pracht von *Age of Empires 3* ganz deutlich unterlegen.
HINTERGRUNDGESCHICHTE	80%* – Erste Kampagne ist phantasievoll, aber geschichtlich falsch.	75% – Historisch korrekte, aber trocken aufbereitete Geschichtsstunde.	83% – Fiktive, aber glaubwürdige Story um Machtkämpfe im Mittelalter.
SPIELMECHANIK	92% – Auch Teil 3 bietet einen super Mix aus Aufbau, Handel und Kämpfen.	84% – Rundenbasierte Strategiezüge und hübsch aufbereitete Massenschlachten.	65% – Mehr Gewicht auf Aufbau der Burg und wenig spektakuläre Kämpfe.
SPIELSPASS	?? – Bis auf die fragwürdige Story bietet die Beta-Testversion viel Spielspaß.	81% – Barbarische Stämme und Nachtschlachten bieten viel Abwechslung.	70% – Burgenbauer und Sandkastengutfinder stehen auf dieses Spiel.
Spielelemente	70% / 30%	50% / 50%	85% / 15%

* Nur die erste Kampagne getestet.

SPIELELEMENTE: GRÜN=Aufbau, ROT=Kampf

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

512 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce4 Ti-4200	GeForce FX 5200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT	Geforce 7800 GT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	orange	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	orange	rot	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	rot	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	olivgrün
	1.024x768x32	gelb	orange	orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	hellgrün	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	hellgrün	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16	hellgrün	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	hellgrün	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

1.500 MHz 256 MB RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.500 MHz 512 MB RAM, Geforce 6600 GT | 3.000 MHz 1 GB RAM, Geforce 6800 GT

1.024 MB RAM

CPU	Auflösung	Geforce4 MX 440	Geforce4 Ti-4200	GeForce FX 5200	Geforce FX 5900 XT	Radeon 9800 XT	Geforce 6600 GT	Radeon X800 Pro	Geforce 6800 GT	Geforce 7800 GT
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	orange	orange	rot	orange	orange	orange	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	orange	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	gelb	orange	rot	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün
	1.024x768x32	orange	rot	rot	orange	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	hellgrün	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	hellgrün	hellgrün	olivgrün
	1.024x768x32	gelb	orange	orange	orange	gelb	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16	hellgrün	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	hellgrün	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
CPU mit 3.500 MHz	800x600x16	hellgrün	orange	orange	hellgrün	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün
	1.024x768x32	hellgrün	orange	orange	gelb	hellgrün	hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	dunkelgrün

LEISTUNGSMERKMALE

Für die optimale Optik inklusive der sehenswerten HDRR-Beleuchtung ist neben einer 3-GHz-CPU und 1 GByte RAM ein leistungsstarker 3D-Bolide mit Shader-Modell 3.0 (Geforce 6800 GT/Geforce 7800 GTX) fällig. Spieler mit Ati-Grafikkarten können aktuell nicht die höchste Shader-Qualität anwählen. Mit einer Karte ohne Shader-Einheiten ist der Titel aber ebenfalls spielbar, da viele Details fehlen.

PRO & CONTRA

- + Atemberaubende Grafik
- + Erstklassiger Sound
- + Typische *Age*-"Wohlfühl"-Atmosphäre
- + Neun historische Völker
- + Heimatstadt-Einrichtung
- + Gelungener Aufbauteil
- + Verschiedene Epochen
- + Abwechslungsreiche Karten
- + Viele Technologien zu erforschen
- + Packende Echtzeit-Kämpfe
- − Manchmal fehlt die Übersicht
- − Relativ Hardware-hungrig
- − Steuerung nicht optimal
- − Hintergrundgeschichte erfunden, nicht historisch

ES KANN NUR EINEN GEBEN!

Die bereits seit *Age of Kings* und *Age of Mythology* bekannten Helden sind natürlich auch dabei. Allerdings haben die *Age of Empires 3*-Kämpen keine magischen Kräfte. Jede Figur beherrscht zwar eine Spezialfähigkeit wie Rundumschlag oder Heilung, der Effekt ist jedoch gering im Vergleich zu den Zauberkünsten ihrer Fantasy-Kollegen. Sterben können die Helden nicht und daher pendelt sich Morgan Black etwa auf dem Niveau seines *Highlander*-Kollegen Connor McLeod ein. In der Praxis: Verliert ein Held die kompletten Lebenspunkte, fällt er in Ohnmacht und steht nach einer Weile mit geringer Gesundheit wieder auf, wenn befreundete Einheiten in der Nähe sind. Nervige Sekundärziele wie „Morgan Black muss überleben" entfallen dadurch.

WER MACHT MIT?

Neben Türken und Maltesern stehen sämtliche wichtigen europäischen Mächte der entsprechenden Epoche zur Verfügung. Ob Engländer, Franzosen, Spanier, Holländer oder Deutsche, alle prügeln sich um die neue Welt. Häuser, Einheiten und Sprachausgaben der jeweiligen Parteien sind mit viel Liebe zum Detail an den kulturellen Hintergrund angepasst. Während die britischen Siedler mit einem zackigen „Yes, Sir!", Arbeiten übernehmen, geben Deutsche ein kurzes „Holzfäller" von sich, bevor sie mit der Axt im Wald verschwinden – Hänsel und Gretel warten schon. Militärisch greifen Sie auf die komplette Palette der damaligen Waffenkunst zurück. Die Malteser hauen mit Äxten und Schwertern zu, englische Soldaten greifen lieber zur Muskete. Schwere Kanonen und einfache Raketen gehören zum Arsenal. Ärgerlich nur: Während die maltesischen Soldaten noch mit Hackebeilen durch die Gegend laufen, sind Maltas Jäger längst mit Flinten ausgestattet – verkehrte Welt?

SPIEL WEISE

Neben der Kampagne und dem Mehrspielerteil bietet *Age of Empires 3* natürlich einen reinrassigen Skirmish-Modus an. Hier kämpfen Sie

»Ich hatte euch doch gesagt, dass sie hier blitzen.«

»Polo: Regeln nicht kapiert.«

»8. November 1989: Die Welt ist noch in Ordnung.«

mit und gegen KI-gesteuerte Völker auf vorgefertigten oder per Zufall generierten Karten. Diese unterscheiden sich optisch und spielerisch stark voneinander. Laden karibische Inseln zu neckischen Wasserspielen ein, überwinden Sie die Weiten der Prärie am besten hoch zu Ross. Maximal acht Parteien können sich so bekriegen.

ALLES LÜGE?

Seit die Demoversion von *Age of Empires 3* die Runde gemacht hat, herrscht Aufregung. Die Grafik sei nicht so toll, wie es die Screenshots weiß machen wollen. Wer hier Betrug wittert, sollte einen Gang runterschalten. Denn in den meisten Fällen ist es schlichtweg eine Frage der Hardware. Da *Age of Empires 3* als eines der ersten Spiele Pixel- und Vertex Shader 3.0 unterstützt, brauchen Sie natürlich eine Grafikkarte, die diese Technik bietet. Und das sind namentlich nur Geforce-Karten der 6er- und 7er-Serie. Geforce 4-, Geforce 5- sowie aktuelle Ati-Grafikkarten unterstützen die neuen Shader-Modelle nicht und so schaut die Grafik schlechter als auf den Bildern aus. Aber auch ohne 3.0-Shader bietet *Age of Empires 3* eine sehr gute Optik. Beschießen Sie Holzgebäude mit Kanonen, splittern die Balken nur so auseinander. Schicken Sie Ihre Schiffe auf Reisen, blähen sich die Segel auf wie Franz Müntefering bei einem Wutanfall. Die Spielfiguren sind so detailliert, dass die Zwischensequenzen mit Modellen aus der 3D-Engine erstellt wurden. Die Ensemble Studios haben auch auf den *Age*-üblichen Detailgrad geachtet: Vogelschwärme überfliegen das Land, Tierherden ziehen durch die Prärie – idyllisch.

WAS AUF DIE OHREN

Eine Stärke der Serie ist nach wie vor der Sound. Neben den erwähnten Sprachfetzen sind auch wieder die *AoE*-typischen Klänge dabei. So ertönt der bekannte *Age of Empires*-Seufzer, wenn ein neuer Siedler das Licht der Welt erblickt. Die Musikuntermalung stimmt ebenfalls: fette Orchesterklänge bei dramatischen Szenen, sanftes Gedudel bei friedlichen Aufbauphasen. Für *Age of Empires 3* ist echt immer Zeit, Alter!

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Age of Empires 3 hat meine hoch gesteckten Erwartungen erfüllt – so ziemlich. Die Grafik ist absolut top und das Flair der Vorgänger ist erhalten geblieben. Klasse finde ich die verbesserte Spielphysik. Schießen Kanonen auf Holzhäuser, zerbersten die getroffenen Gebäude regelrecht! Die Hintergrundgeschichte der ersten Kampagne stört mich allerdings. Ich finde, zu einem waschechten *Age*-Spiel gehört eine stilgerechte Story und kein *Age of Mythology*-Gemisch mit fiktiven Charakteren und erfundenen Abenteuern.

FAZIT

MARC BREHME

Im Gegensatz zu dem Kollegen Bertits ist mir die Geschichte absolut wurscht, Hauptsache, es kracht! Trockenen Geschichtsunterricht konnte ich schon in der Schule nicht leiden. Was interessiert mich, wer wann wo was gemacht hat? Dazu bietet der dritte Teil eine super Grafik und die Musik trifft auch meinen Geschmack. Die stimmungsvolle Klassik hat mir schon bei den Vorgängern zugesagt. *Age of Empires 3* ist wie ein großes Schnitzel mit Pommes: lecker und gut verdaulich.

AGE OF EMPIRES 3

MINDESTENS: 2 GHz, 512 MByte RAM, Geforce 6600 GT	**GENRE:**	Echtzeit-Strategie
	PREIS:	Ca. € 45
	ENTWICKLER:	Ensemble Studios
	VERTRIEB:	Microsoft
SINNVOLL: 3 GHz, 1 GByte RAM, Geforce 6800 GT	**INTERNET:**	www.ageofempires3.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 8 Spieler im Deathmatch- oder Vorherrschaftsmodus, 1 Spieler/CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

Echtzeit-Strategiespiel mit Hit-Potenzial.

TENDENZ

STEUERUNG	87%
GRAFIK	91%
SOUND	93%



Leichen im Keller

In DRAGONSHARD ziehen Sie mit Drachen, Echsenwesen oder Menschlein in den Krieg um einen magischen Stein – und bekommen mächtig auf die Glocke. Sowohl unter- als auch oberirdisch.



Mit einem markerschütternden Schrei bricht der vieläugige Aufpasser im Verlies vor dem bunt zusammengewürfelten Haufen Helden zusammen. Das Ungeheuer bewachte die heiß begehrten Schatztruhen, die einer der Diebe nun öffnet. Endlich haben Sie wieder genug Geld, um in der Basis an der Erdoberfläche weitere Kämpfer zu produzieren. Denn der Feind schläft nicht und schickt Ihnen Welle um Welle an kriegslüsternden Monstern entgegen.

HERZERFRISCHEND

Dragonshard verfrachtet Sie in die Fantasywelt Eberron, wo sich der heroische Orden der Flamme auf die Suche nach dem Herz von Siberys macht. Diesen magischen Edelstein bewachen garstige Echsenwesen, die ihn um keinen Preis hergeben wollen – unerhört! Ob auf der Seite des Ordens oder der Kerle mit den Schuppenproblemen, zunächst mal zimmern Sie genretypisch eine Basis und hauen Einheiten raus. Da der Titel auf dem *Dungeons & Dragons*-Regelwerk basiert, kommen auch Rollenspiel-Elemente zum Einsatz – und das nicht zu knapp.

OBEN PFUI, UNTEN HUI

Während Sie oberirdisch Ihre Schlachten schlagen, erkunden kantige und schlecht animierte Helden unter Tage finstere Höhlen, um Gold und Erfahrungspunkte zu sammeln oder einen Weg in die feindliche Basis zu finden. Jeder Kämpfer steigt dabei stufenweise auf und erlernt neue Angriffsarten. So lustig sich die Rollenspiel-Elemente auch anhören, so schwach präsentiert sich der Strategiepart. Prinzipiell gilt: Wer die mächtigste Armee hat, walzt alles nieder. Großartige Taktiken brauchen Sie nicht einzusetzen. Hinzu kommen grausige Dialoge und eine wirklich unterirdische Sprachausgabe, die es beinahe schafft, die Atmosphäre total zu zerstören. Immerhin schlagen Fantasy-Fans im (Team-) Deathmatch-Mehrspieler-Modus recht spannende Schlachten.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Dragonshard schafft den Spagat zwischen Rollenspiel und Strategie nicht ganz. Zu wenig taktische Tiefe sorgt auf Dauer für Frust. Ja, es ist nett, wenn meine Diebe in den Verliesen Fallen entschärfen und Schatzkisten plündern. Und ja, ohne große Überlegungen mal einfach so Feinde zu überrollen, kann auch Laune machen. Zudem entschädigen die Missionen, in denen Sie unter anderem Drachen bei der Geburt helfen. Solide, mehr nicht.

DRAGONSHARD

MINDESTENS: 1.4 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 1 GByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Liquid Entertainment
VERTRIEB:	Atari
INTERNET:	www.atari.com/dragonshard
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	31. Oktober 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: (Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	74
STEUERUNG	77
GRAFIK	71
SOUND	72
MEHRSPIELER	77

EINZELSPIELER 74%

GUT – Strategie-Rollenspiel-Mix mit netten Missionen, aber zu wenig Tiefgang.

»Bei der Elefantenrunde bleckte Schröder die Zähne.«

FAZIT



ANDREAS BERTITS

Der aus Metzgereien bekannte Satz „Darf's ein bisschen mehr sein?", passt auch perfekt zu *Barbarian Invasion*. Die neuen Nachtkämpfe sehen klasse aus, eine spielentscheidende Auswirkung der Finsternis hätten wir uns aber zwingend gewünscht. So bringen vor allem die plündernden Barbaren eine neue taktische Komponente ins Spiel. Eine Revolution ist dieses Add-on also nicht, ein fetter Appetithappen zu einem sehr guten Spiel allemal.

Steiler Zahn!

Die Barbaren sind los und überennen in ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION das Römische Reich. Da kommt Freude auf, egal auf welcher Seite Sie antreten.

Der Kaiser ist tot, lang leben die ... Barbaren! Im Jahr 363 A.D. geht es im Römischen Reich drunter und drüber. Denn nachdem Imperator Julian Apostata herzhaft ins Gras biss, spaltete sich das Reich und bekämpft sich nun gegenseitig. Als wäre das nicht schlimm genug, planen die Barbaren, die armen Römer zu attackieren. Jetzt kommen Sie ins Spiel. Greifen Sie den gebeutelten Italienern unter die Arme oder fallen Sie als Chef von einem von acht Horden-Stämmen kurzerhand ein.

KAMPF DER VÖLKER

Zocken Sie im Add-on *Barbarian Invasion* zum Taktik-Hit *Rome: Total War* als Römer, brauchen Sie sich nicht großartig umzugewöhnen. Die Erweiterung spielt sich fast wie das Hauptspiel. Fast, denn nach dem Tod des Kaisers schlagen Sie sich nicht mehr mit dem Senat herum. Dafür spielt Religion plötzlich eine wichtige Rolle. Zwingen Sie einem eroberten heidnischen Dorf nicht den christlichen Glauben auf, das könnten Ihnen die Gottlosen verdammt schnell übel nehmen. Derartige Revolten sind keine Seltenheit, der Bundestag lässt grüßen. Auf der anderen Seite warten die Barbaren darauf, dass Sie diese zu den Fleischtöpfen führen. Die rauen Gesellen erinnern ein wenig an Nomaden und ziehen auch mal plündernd durch die Gegend, wenn sie gerade keine Dörfer mehr besitzen.

GUTE-NACHT-SCHLACHTEN

Eine weitere Neuerung stellen die netten Nachtkämpfe dar, die nur Befehlshaber mit der entsprechenden Fähigkeit führen. Allerdings haben diese keine taktischen Auswirkungen. Neue Formationen und die Fertigkeit leichter Truppen, durch Wasser zu waten, runden das Paket ab. Ein wenig mehr haben wir uns für das Add-on schon gewünscht und dass Seeschlachten immer noch automatisch ablaufen, ist blöd. Trotzdem macht *Barbarian Invasion* reichlich Spaß. Die spektakulären Schlachten motivieren genau wie im Hauptspiel – sei es in der Einzelspieler-Kampagne oder im Deathmatch-Mehrspieler-Modus gegen bis zu sieben Gegner. ANDREAS BERTITS

BARBARIAN INVASION

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 3,4 GByte HD, Win98, *Rome: Total War*	**GENRE:**	Runden-Strategie
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Creative Assembly
	VERTRIEB:	Sega
	INTERNET:	www.totalwar.com
SINNVOLL: 2 GHz, 1 GByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch; 1 Spieler pro CD	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: 2-8 Spieler	
	INTERNET: 2-8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	81%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

82%

SEHR GUT – Kein revolutionäres, aber ein spannendes Erweiterungspack.



»Man hat uns gesagt, wir sollen die Jockeys unterwegs aufgabeln.«



»Weisheit kennt keine Grenzen.«

SIND SIE HART GENUG, IN EINEM EPISCHEN KAMPF UM DAS ÜBERLEBEN DER MENSCHHEIT DIE OBERHAND ZU BEHALTEN?



In einem verzweifelten Kampf um das Überleben der Erde gegen einen gnadenlosen Gegner können Sie nur siegen, wenn Sie selber einer von ihnen werden.

- Kämpfen Sie im Freien mit Panzern und Walkern
- Besiegen Sie die Aliens mit einem ganzen Arsenal an High-Tech-Waffen
- Messen Sie sich in schnellen und actiongeladenen Mehrspieler-Gefechten im Arena-Stil



...DIE INVASION BEGINNT
HERBST 2005

Ein Spiel von



Entwickelt von RAVEN

Veröffentlicht von ACTIVISION®

»Wie nennen die Bewohner von Lummerland ihr Bordell? Augsburger Puppenkiste.«

Ei, Land in Sicht!

Weil die BLACK & WHITE 2-Beta-Testversion nicht fertig genug war, brachte die Schneckenpost eine verbesserte Fassung in die heiligen Redaktionshallen der PC ACTION. Nun sehen Sie in Ihrer Rolle als Gott endlich Land.

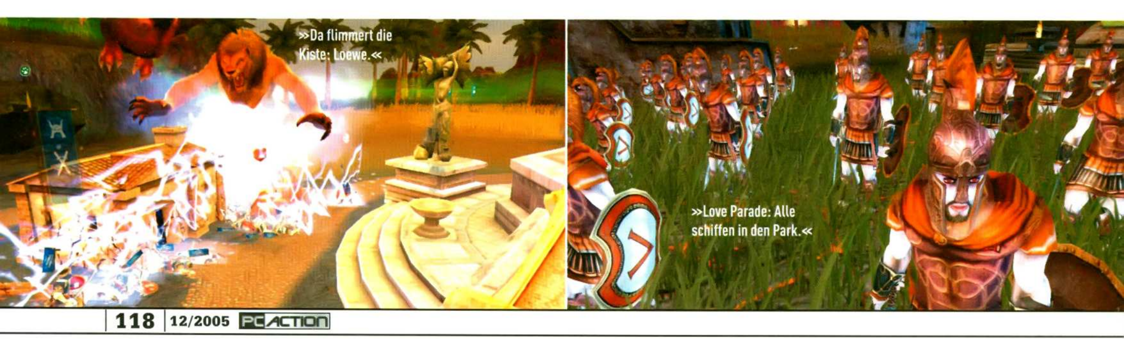
Was hatten wir uns gefreut: Endlich wieder Gott spielen, Städte aufbauen, Kriege führen und Knuddeltierchen zu Kampfmaschinen erziehen. Leider war die (Beta-)Testversion für die vergangene Ausgabe mit vielen Fehlern behaftet. Kollege Brehme zuckt noch heute nervös, wenn er daran denkt. Aber das ist Geschichte – mit der frisch gepressten Version zeigt der legendäre Peter Molyneux, was sein göttliches Spiel draufhat.

WIE SAUBER IST DAS DENN?

Nach der Installation läuft einem erst mal der Sabber aus den Mundwinkeln. Perfekt dargestelltes Wasser und üppige Licht- und Schatteneffekte versetzen in andächtiges Staunen. Die Optik der Welt verändert sich (wie gehabt) dynamisch, je nachdem ob Sie ein Guter oder Böser sind. Hell, fröhlich und adrett geht es in den guten Gemeinden zu, die an Saubermann-Städtchen der Marke „Pleasantville" erinnern. Wer's lieber fies mag, bekommt nach und nach eine düstere Metropole im Stil einer Mordor-Festung zu Gesicht. Die Gebäude sind finster und schmuddelig, der Boden ist rissig und rotglühende Lava quillt aus dem Erdreich. Die Einwohner jammern, laufen gebückt und schlapp umher – da fühlt man sich als PC ACTION-Redakteur doch gleich heimisch. Bloß die immer noch klotzigen, hässlichen Menüs am unteren Bildschirmrand stehen im Kontrast zur wunderschönen Grafik.

HUNGERSNOT

Der ganze Zauber entwickelt nach wie vor großen Hardware-Hunger. Auch in der aktuellen Testversion geht die Framerate (gibt an, wie viele Bilder die Grafikkarte pro Sekunde darstellt) gehörig in die Knie, wenn auf dem Monitor viel los ist. Beachten Sie unsere Tuning-Tipps auf Seite 169.Gera-



»Da flimmert die Kiste: Loewe.«

»Love Parade: Alle schiffen in den Park.«



Teuflische Fehler und himmlische Lösungen

Die aktuelle Testversion lässt sich endlich durchspielen, offenbart aber noch Teufeleien im Detail.

1. Wer militärisch spielt, erlangt zu schnell die Oberhand, da die Armeen viel zu fix gegnerische Stadtzentren erobern können. Das macht das Spiel auf Dauer eintönig.

2. Die Kreatur ist mit seinen Kampffähigkeiten extrem stark. In Windeseile reißt sie Mauern ein, die Soldaten dringen dann ungehindert in feindliche Gebiete ein.

3. Die Wegfindung ist manchmal buchstäblich zum Speien – da schicken Sie Ihre Kreatur zur gegnerischen Armee, um sie in Grund und Boden zu stampfen und was macht das blöde Vieh? Erst mal am Ziel vorbeilaufen, schließlich befand sich die Armee ja zu Beginn des Angriffsbefehls an einer anderen Stelle auf der Karte. Au weh!

4. Clippingfehler gibt es zuhauf – die Kreatur verschwindet schon mal in den Gebäudetexturen und auf den Zinnen platzierte Bogenschützen stecken bis zur Hüfte in der Mauertextur. Unschön.

5. Wenn Sie Mauern errichten, sollten Sie höllisch darauf achten, diese im Uhrzeigersinn zu platzieren. Wer das ignoriert, hat Probleme, da sich die Turmzugänge dann auf der Außenseite und die Zinnen auf der Innenseite befinden.

Lionhead hat gottlob schon einen Patch für die kleinen Spielspaßbremser parat: Die US-Version wird gleich gepatcht ausgeliefert, Käufer der europäischen Spielversion bekommen die Aktualisierung zum Verkaufsstart online zur Verfügung gestellt. Spieler ohne Internet-Verbindung gehen allerdings erst einmal leer aus ... Der Patch enthält weitere KI-Verbesserungen:
1. Gegnerische Armeen eilen jetzt zu angegriffenen Stadtzentren zurück, um diese zu verteidigen.
2. Sie können das langatmige Tutorial nun überspringen.
3. Der Heilungszauber der Kreatur wurde abgeschwächt, ebenso die Stärke Ihres Lieblings, sodass Mauern erheblich schwerer zu zerstören sind.
4. Die Zeitspanne für die Übernahme eines Stadtzentrums durch Armeen wurde generell verlängert.
5. Das Balancing der Erfahrungspunkte für die Armeen ist überarbeitet.

IM VERGLEICH

Die Siedler 5	85%
Black & White 2	83%
Black & White (abgewertet)	79%

Grafisch zeigt *Black & White 2* vielen eine lange Nase. Allerdings muss sich das Spiel den Vorwurf gefallen lassen, nicht immer abwechslungsreiche Missionen abzuliefern. Das machen *Die Siedler* tatsächlich klar besser. Nostalgiker genießen die vergreiste Technik vom ersten *Black & White*.

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Juhu, endlich mal so richtig seine Triebe ausleben können: als Gott in *Black & White 2* kann ich nicht an mich halten. Das Volk lässt sich knechten und betet mich trotzdem an – so gehört sich das. Wieso ich als Weltherrscher dann allerdings so schwachsinnige Aufgaben wie „Finde 20 Hinweisschilder" bekomme, erschließt sich meiner göttlichen Weisheit nicht. Dafür entschädigen die saukomischen Dialoge der Tutoren Engel und Teufel.

de in den späteren Karten stört gewaltig, wenn Sie mit rund zehn Bildern pro Sekunde versuchen, Ihre Bewohner präzise zu steuern. Apropos Steuerung und Bedienung: So schön und toll Ihr Mauszeiger (die göttliche Hand) auch animiert ist, in voll ausgebauten Städten mit vielen Einwohnern gerät es nach wie vor zur Fitzelarbeit, gezielt Personen aufzunehmen. Dafür gehen die genialen Vereinfachungen, wie der schnell zu lernende Straßenbau oder die Kopierfunktion bereits errichteter Gebäude, mithilfe der Maus jetzt prima von der Hand. Der Wechsel mit der Maus von Spielgrafik zum Menü ist aber manchmal ein Desaster. Gerade wenn es schnell gehen soll, zum Beispiel im Kampf, dauert es einfach zu lange, bis der Cursor geschnallt hat, dass er sich nicht mehr in der Spielwelt, sondern im Bau-Menü befindet.

BAU, SCHAU, WEM

Dank der Vielzahl unterschiedlicher Gebäude lässt sich jede Insel konfliktfrei durch Eindruckschinderei erobern. Kriegsgötter haben es dagegen schwerer. Sie benötigen viele Männer in der Bevölkerung, da nur Hodenträger zu Soldaten ausgebildet werden – von wegen Gleichstellung der Frau ... Zwar lassen sich die Armeen immer noch nicht exakt manövrieren, aber die Verlinkung mehrerer Gruppen eines Einheitentyps klappt jetzt erfreulich gut. Dazu wählen Sie beispielsweise die Flagge Ihrer ersten Nahkämpfertruppe aus und halten diese mit gedrückter Aktionstaste über eine zweite Gruppe. Jetzt können Sie per Vereinigungsbefehl die beiden Armeen zusammenführen. Das war's aber auch schon an Taktik, die Kämpfe laufen automatisch ab. Etwas dünn.

WELCHE VERSION HÄTTEN'S GERN?

Das aktuelle Testmuster entspricht der fertigen europäischen Verkaufsversion. *Black & White 2* läuft jetzt zwar stabil, allerdings gibt es bei längeren Partien deutliche Leistungseinbrüche, die sich erst durch einen System-Neustart beheben lassen – nervig. Die von uns bemängelten Bugs sind inzwischen behoben, dafür gibt es einige neue Macken, die den Spielspaß trüben (siehe Kasten „Teuflische Fehler und himmlische Lösungen"). Die geplante Special Edition enthält eine spielbare Bonuskreatur, den Tiger (Jubel) – diese Ausgabe gibt es allerdings vorerst nicht in Deutschland (Kummer).

ANDREAS BERTITS


»Rock im Park: Das halbe Schlagzeug ist schon aufgebaut.«

BLACK & WHITE 2

MINDESTENS: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win2000/XP
SINNVOLL: 3,5 GHz, 1 GByte RAM, Grafikkarte mit 256 MByte

GENRE:	Aufbau-Strategie
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Lionhead Studios
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.lionhead.com/bw2
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wer Gott spielen will, darf dies nur allein im Kämmerlein.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	93%
SOUND	86%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 83%

SEHR GUT – Grafikbombast garniert mit einem soliden Aufbauspiel.

»Das Parkplatzproblem im Irak verlief sich im Sande.«

»Da droht sozialer Abstieg: zu dick für den Straßenstrich.«

»2006: EU-Westerweiterung erfolgreich abgeschlossen.«

»Konzeptzeichnungen für russische Ampelmännchen.«

Bürger, Krieg!

Was, wenn die USA in einem Volksaufstand implodiert? Probieren Sie es doch einfach in SHATTERED UNION aus!

Durch innenpolitische und gesellschaftliche Konflikte zerfällt der Vielvölkerstaat USA in sechs verfeindete Fraktionen: California Commonwealth, Great Plains Federation, New England Alliance, Pacifica, The Confederacy und Republic of Texas. Alle streben die Vormachtstellung auf dem nordamerikanischen Kontinent an. Auch die Europäische Union bleibt bei den sich überstürzenden Ereignisse nicht untätig und entsendet „Friedenstruppen" mitten ins Kriegsgebiet. Ihre Aufgabe im Spiel: Eine der Parteien mit Waffengewalt an die Macht bringen! Gut, dass da bei uns bisher weder SPD noch CDU draufgekommen sind ...

KARTENSCHAU

Statt dem anhaltenden Echtzeit-Trend hinterherzulaufen, hat sich Entwickler Poptop (*Tropico*, *Railroad Tycoon*) für ein rundenbasiertes Spielprinzip entschieden. Entspannen Sie sich, für *Shattered Union* ist kein 500-Seiten-Handbuch zu wälzen. Drei kurze, deutschsprachige Videos führen Sie schnell in die Spielmechanismen ein. Wie in *Rome* verschieben Sie im Strategieteil Truppen auf einer Übersichtskarte von Nordamerika, das in 24 Gebiete unterteilt ist. Pro Runde hat der Spieler einen Angriffszug, attackieren ihn Feinde, verteidigt er sich. Anders als in *Rome* tragen Sie die Kämpfe im Taktik-Teil ebenfalls rundenweise auf einem 3D-Terrain aus. Die Einheiten bewegen sich hexfeldweise (wabenartig), die Spielkarten sind den Topographien von Originalschauplätzen nachempfunden. Um eine Karte zu gewinnen, nehmen Sie wie beim Urahn *Panzer General 3D* bis zum Rundenlimit bestimmte Ziele ein. In den Taktik-Schlachten steht ein Kontingent von maximal 42 Einheiten zur Verfügung, welches Sie mit harten Dollar kaufen und wohlüberlegt einsetzen. Da die vom Krieg verwüstete Wirtschaft nur geringe Beträge abwirft, tut jeder Verlust doppelt weh. Die dynamische Kampagne erinnert an *Risiko* und reizt zum mehrmaligen Durchspielen, auch die 3D-Gefechte gegen die KI sind spannend und fordernd. Ich wähle die *Union*! ANDREAS BERTITS

FAZIT



Shattered Union ist mir persönlich etwas zu langatmig. Zocker mit höchsten taktischen Ambitionen werden das fordernde Spiel jedoch lieben. Der Spagat zwischen Einsteigerfreundlichkeit und Komplexität ist trotzdem gelungen. Der Mehrspielerteil ist mit simplen 1-gegen-1-Partien jedoch zu mager.

SHATTERED UNION

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, Geforce 3, Win98/XP
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM, Geforce 4, Win98/XP

GENRE:	Runden-Strategie
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Poptop Software
VERTRIEB:	Take 2 Interactive
INTERNET:	www.take2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	21. Oktober 2005

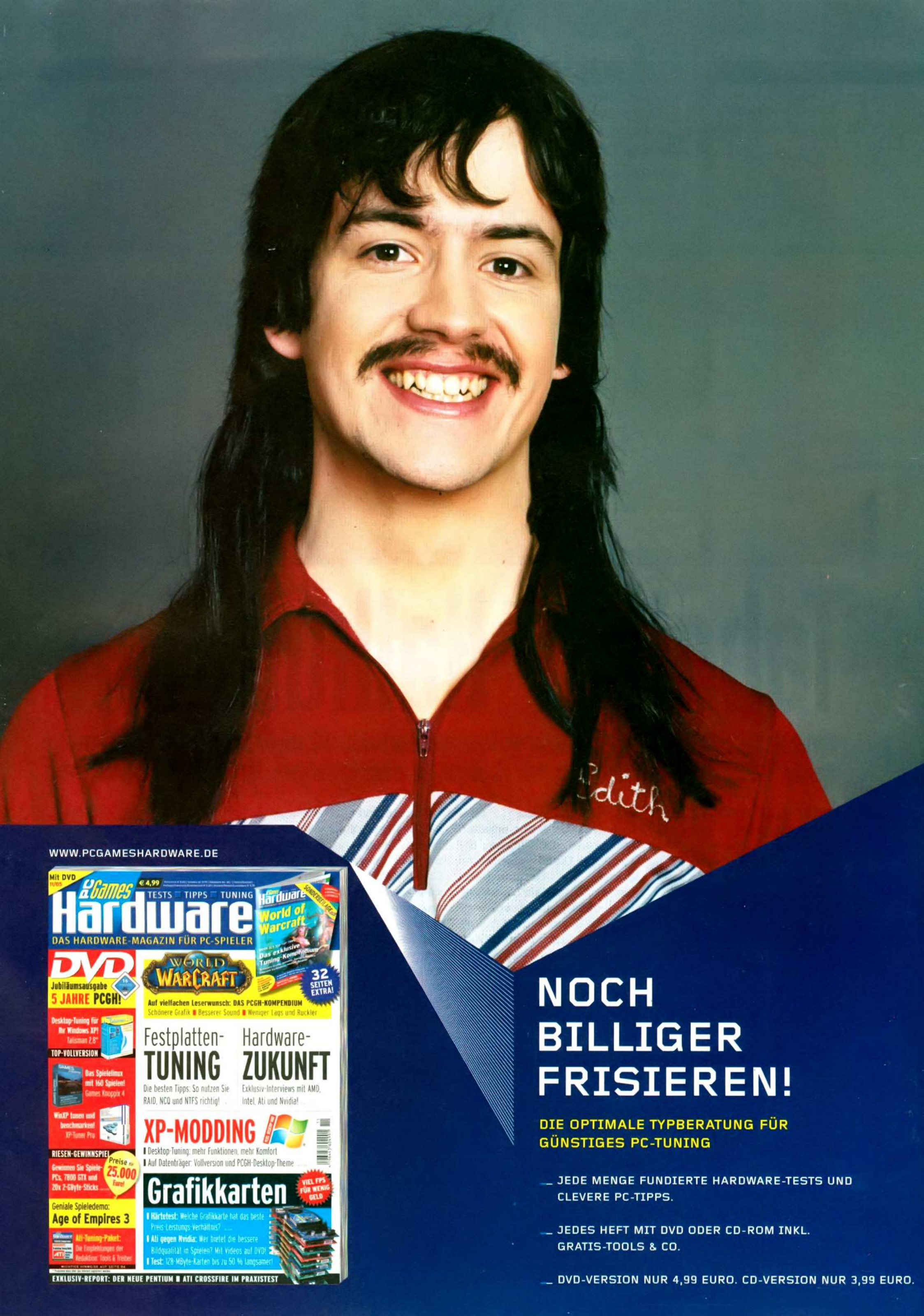
MEHRSPIELER-OPTIONEN: 1-gegen-1-Sofortgefechte per Netzwerk oder am PC; 1 Sp./DVD
PC: 1-2 Spieler **NETZWERK:** 2 Spieler **INTERNET:** 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	75%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	69%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	69%

EINZELSPIELER 76%

GUT – Bietet solide Abwechslung zum Echtzeit-Strategie-Einerlei.



Edith
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
Mit DVD
11/05
PC Games
€ 4,99
TESTS TIPPS TUNING
Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
DVD
Jubiläumsausgabe
5 JAHRE PCGH!
World of Warcraft
32 SEITEN EXTRA!
Auf vielfachen Leserwunsch: DAS PCGH-KOMPENDIUM
Schönere Grafik Besserer Sound Weniger Lags und Ruckler
Desktop-Tuning für Ihr Windows XP!
TOP-VOLLVERSION
Festplatten-
TUNING
Die besten Tipps: So nutzen Sie RAID, NCQ und NTFS richtig!
Hardware-
ZUKUNFT
Exklusiv-Interviews mit AMD, Intel, Ati und Nvidia!
Das Spielelinux mit 160 Spielen!
WinXP tunen und benchmarken!
XP-MODDING
Desktop-Tuning: mehr Funktionen, mehr Komfort
Auf Datenträger: Vollversion und PCGH-Desktop-Theme
RIESEN-GEWINNSPIEL
Preise für 25.000 Euro!
Grafikkarten
VIEL FPS FÜR WENIG GELD
Geniale Spieledemo:
Age of Empires 3
Ati-Tuning-Paket:
Härtetest: Welche Grafikkarte hat das beste Preis-Leistungs-Verhältnis?
Ati gegen Nvidia: Wer bietet die bessere Bildqualität in Spielen? Mit Videos auf DVD!
Test: 128-MByte-Karten bis zu 50 % langsamer!
EXKLUSIV-REPORT: DER NEUE PENTIUM ■ ATI CROSSFIRE IM PRAXISTEST
NOCH
BILLIGER
FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR
GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE FUNDIERTE HARDWARE-TESTS UND CLEVERE PC-TIPPS.
_ JEDES HEFT MIT DVD ODER CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ DVD-VERSION NUR 4,99 EURO. CD-VERSION NUR 3,99 EURO.

- Karriere als Vereins- und Nationaltrainer
- Originaldaten von 68 Ligen aus 38 Ländern
- Nüchternes Menüdesign
- Neues Stärkesystem von 0-99
- Realistischeres 3D-Spiel

»Wenn du mit mir ins Bett gehst, kriegst du diese Scheiblette.«

PC ACTION GOLD

AUF DVD VIDEO

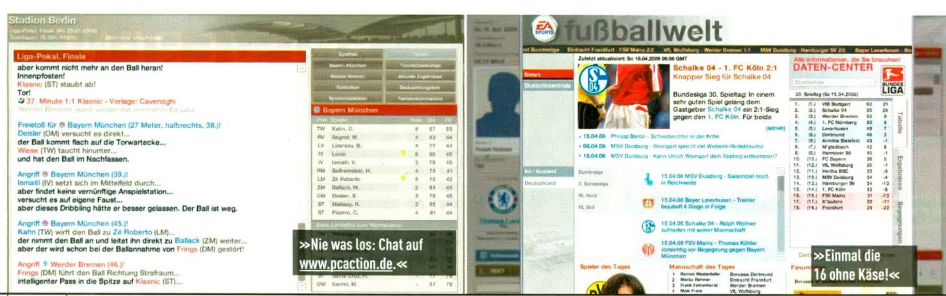
Tabellen-Kalkulation

Glatter als Netzers Scheitel und aufgeräumter als Trappatonis Wortschatz: Mit seinem komplett neuen Menüdesign überrascht der FUSSBALL MANAGER 06 noch mehr als Jürgen Klinsmanns Ankündigung „Wir werden Weltmeister!"

Schon Heulsuse Andy Möller wusste: „Egal, ob Mailand oder Madrid – Hauptsache Italien." Doch das einstige Lire-Paradies ist nur eins von 38 Ländern, in denen Sie als Trainer und Manager Ihren Verein an die Spitze führen. Wie beim Vorgänger sind alle wichtigen Ligen mit sämtlichen Originaldaten vertreten – aus Deutschland die Erste und Zweite Bundesliga, eine Regionalliga-Lizenz fehlt nach wie vor. Dafür erhalten Sie parallel die Chance, die Christoph Daum verpulverte: Karriere als Nationalcoach machen. Ob Sie als Liga-Zampano direkt mit einem Topclub wie Bayern oder Chelsea starten und um Meisterschaft und Champions League mitspielen, oder mit einer unterklassigen Trümmertruppe beginnen und eine motivierende Manager-Karriere mit Entlassungen einschlagen, entscheiden Sie. Wem das nicht reicht, der erstellt mit der beliebten „Create a Club"-Funktion seinen eigenen Verein und beginnt dort, wo sonst nur Neun-Live-Zuschauer ihren Spaß haben: in der Kreisklasse. Nicht mehr mit von der Partie hingegen ist Football-Fusion. Die Verknüpfungsmöglichkeit des *Fußball Managers* mit *FIFA Football* war angeblich ähnlich beliebt wie Berti Vogts und bekam die rote Karte.

ECHT SCHAAF!

Zukünftige „Trainager" gewöhnen sich nicht nur an Werder Bremens „Fischköppe" Thomas Schaaf und Klaus Allofs auf der Packung, sondern auch an ein komplett neues Menüdesign. Und das ist im Vergleich zum Vorgänger ein Unterschied wie Bielefelds Schüco-Arena zu



»Nie was los: Chat auf www.pcaction.de.«

»Einmal die 16 ohne Käse!«

Madrids Bernabeu-Stadion. Anstelle eines farbenfrohen und formbaren Hauptmenüs navigieren Sie jetzt durch edlere, aber auch sehr viel schlichtere Bildschirme. Die neue Optik erinnert stark an Segas *Football Manager 2005*. Der wischte im letzten Winter mit EA Sports' *Fußball Manager 2005* englischen Boden und brach dort alle Verkaufsrekorde. Ob der *Fußball Manager 06* sich wohl deswegen auch vom 100-er-Stärkesystem des Insel-Managers inspirieren ließ (siehe Kasten „Was ist alles neu?")? Egal, denn wie man den neuen Tabellen-Look auch finden mag, die Abstufungen der Kicker-Stärken sind deutlich schneller zu überschauen und dabei stets nachvollziehbar.

BESSER ALS DIE SPORTSCHAU

Am eigentlichen Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert. Ob Sie sich vom Fanartikelverkauf über die Mannschaftsaufstellung, Vertragsverhandlungen und Trainingsarbeit bis hin zur Nachwuchsförderung um alles selbst kümmern, oder einige Aufgaben durch Assistenten automatisieren, entscheiden Sie. Geschmacksache auch, ob Sie den leicht aufgebohrten und atmosphärisch starken Textmodus oder die stark verbesserte 3D-Simulation bevorzugen. Letztere basiert erstmals auf der detaillierten 3D-Engine von *UEFA Championsleague 2004/2005* und bietet ein verdammt realistisches Spielerlebnis. Ewig gleiche Spielzüge oder Standardsituationen sucht man vergebens. Statt dessen lassen sich wie im echten Fußballer-Leben verstärkt Fehlpässe und ödes Mittelfeldgeplänkel beobachten – aber eben auch tolle Dribblings und Heber. Super: Ihre Spieler setzen taktische Vorgaben (etwa „Spiel durch die Mitte!", oder „Bis zur Grundlinie und flanken!") exakt um.

WECHSEL-THEATER

Ansonsten erwarten Sie viele Detail-Verbesserungen. So agieren die PC-Manager authentischer, richten Ihre Taktiken mehr auf die Gegner aus und baggern verstärkt Ihre Kicker an. Klasse sind die erweiterten Scouting-Funktionen, die genauere Infos über potenzielle Neuzugänge verraten. Weniger gut fanden wir folgenden, gelegentlich auftretenden Transfermarkt-Fehler: War einem Verein unser Gebot von 1,5 Millionen Euro für einen Spieler zu niedrig und boten wir daraufhin zwei Millionen, unterschrieb der Balltreter kurioserweise für 1,6 Millionen bei uns. Noch seltsamer: Konnten wir uns in mehreren Verhandlungsrunden nicht auf die Ablöse für einen anderen Kicker einigen, wechselte dieser plötzlich ablösefrei – allerdings erst nach Vertragsende in drei Jahren. So ein Käse! Aber bei EA Sports arbeitet man bereits an einem Patch ... RALPH WOLLNER

FAZIT

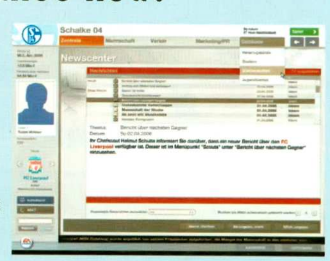


Die Optik des neuen Menüdesigns machte für mich anfangs genauso viel Sinn wie Klinsis Torwart-Rotation. Nach einigen Spieltagen hatte ich mich dran gewöhnt, schöner fand ich die 2005er-Lösung dennoch. Ein Volltreffer ist das wunderhübsche 3D-Spiel, das mich erstmals vom geliebten Textmodus weglockte. Die weltmeisterliche 95%-Wertung des Vorgängers verteilen wir aber in diesem Jahr nicht. Dazu sind die Neuerungen zu wenig spektakulär. Dass sich ein Kauf trotzdem mehr als lohnt, ist klar.

Was ist alles neu?

MENÜ-DESIGN

Ein radikaleres Facelifting hat bisher nur Cher über sich ergehen lassen. Der neue Look ist zweifelsohne übersichtlich, aber gewöhnungsbedürftig. Schade: Die hilfsreichen „Quick-Links" des Vorgängers sind wie Fritz Walter: Geschichte.



STÄRKESYSTEM

Mehr Ziffern auf einen Blick bietet nur die Profi-Edition von *Malen nach Zahlen*. Die Stärke der Balltreter verrät neuerdings ein Wert von 0 bis 99 und setzt sich aus 42 Attributen (wie Schusskraft, Stellungsspiel, Tackling oder Teamwork) zusammen. Außerdem verkörpert jeder Spieler jetzt einen bestimmten Typ, etwa Flügelflitzer, Sturmtank oder Dribbler.

3D-SPIEL

Schöner als ein Freistoß in den Winkel von Barcas Ronaldinho: Das optional auf Höhepunkte reduzierbare 3D-Spiel ist realistischer als zuvor und sieht obendrein fast so gut aus wie das Schnuckelchen von HSV-Star Rafael van der Vaart. Super: Auch taktische Vorgaben setzen Ihre Kicker perfekt um.



MATCH-ANALYSE-TOOL

Klingt ähnlich appetitlich wie Kirchhof-Steuer, Jamaika-Koalition und Riester-Rente, ist aber nur halb so kompliziert: Wer sich für die Laufwege sämtlicher Spieler interessiert oder alle Torchancen noch einmal aus einer taktisch-praktischen 2D-Perspektive angucken möchte, liebt das Match-Analyse-Tool ganz bestimmt.



»Stangen beim Tischkicker vergessen.«

FUSSBALL MANAGER 06

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,75 GByte HD, Win 2000	**GENRE:**	Wirtschaftssimulation
SINNVOLL: 3,2 GHz, 1 GByte RAM	**PREIS:**	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
	INTERNET:	www.fm2006.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Karriere mit oder ohne Vereinswahl. 4 Spieler pro DVD
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	86%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER

89%

SEHR GUT – Spitzenmäßiger Fußballmanager mit extremer Langzeitmotivation.

- 57 National- und 132 Vereinsmannschaften, nur teilweise mit Originaldaten
- 3 komplett lizenzierte Ligen (Spanien, Italien, Holland)
- Erweiterte Meister-Liga
- Echtzeit-Wettersystem mit Schneefall

AUF DVD
DEMO

»Mit der Ballverliebtheit kann man es auch übertreiben.«

Meister-Leder

PC ACTION GOLD

Für Fußballfans, die Wert auf Realismus legen, gibt es nur eine Spiele-Serie. Mit PRO EVOLUTION SOCCER 5 zeigen die japanischen Programmierer von Konami, dass ihr Ideenreichtum schier unerschöpflich ist.

Wie sich die Ereignisse gleichen: Jedes Jahr sorgt Konamis neue *Pro Evolution Soccer*-Testversion für anarchische Zustände in der PC ACTION-Redaktion. Minuten nach dem Eintreffen drängen sich neugierige Redakteure vorm Monitor und jeder will seinen Senf dazugeben. Mit *PES* ist es wie beim echten Fußball: Jeder denkt, er sei ein Experte. Alles Pfeifen! Es gibt nur einen *PES*-Gott – und der hat diesen Artikel verfasst. Glaube versetzt Berge!

RASENSCHACH

Konamis Edelkick ist seit langem kein Geheimtipp mehr. Wer eine spieltiefe Fußballsimulation bevorzugt, kommt um die *PES*-Reihe nicht rum. Doch seien Sie gewarnt: Wenn Sie mit der *FIFA*-Konkurrenz noch keine Erfahrung haben, fallen die ersten *PES*-Partien meist torlos aus. Und das kann frustrieren. Schaffen Sie es jedoch, den ersten Berg zu überwinden, erwartet Sie ein Fußball-Feuerwerk, wie es schöner kaum sein könnte. Vor allem die immense Langzeitmotivation sucht in diesem Genre ihresgleichen. Eines aber gleich vorweg: Um bei *Pro Evolution Soccer 5* den optimalen Überblick zu haben, stellen Sie unbedingt



»Der tödlich verwundete Linienrichter überquerte ein letztes Mal das Spielfeld.«

»Auf der Abschussliste: Die Grünen.«

Klassenkampf

Die Meister-Liga von *Pro Evolution Soccer* war im Vergleich zum fulminanten Karriere-Modus von *FIFA Football* bisher so stark wie die Nationalelf von Papua-Neuguinea. Auch bei *PES 5* führen Sie eine anfangs grottige Truppe an die Spitze der ersten Liga und kämpfen nebenbei um den Pokalsieg. Realistischere Transferoptionen und eine verbesserte, rollenspielähnliche Spielerentwicklung sorgen für Abwechslung. An die umfangreichere Karriere von *FIFA 06* kommt die verbesserte Meister-Liga aber nicht ran.





ERFAHRUNGSPUNKTE

Nach jedem Spiel gewinnen Ihre Kicker Erfahrungspunkte (wie Kondition). Je besser Sie sich auf dem Platz angestellt haben, desto größer ist der Formzuwachs.

FEHLERANALYSE

Stärken und Schwächen Ihrer Elf analysieren Abwehr- und Angriffsschema. Greift der Gegner etwa verstärkt über rechts an, sollten Sie Ihren Außenverteidiger wechseln.

TRAININGSKICK

Ohne Fleiß kein Preis: Bevor Sie sich in den auch für Profis schwereren Liga-Alltag wagen, sollten Sie einige Trainingspartien gegen Ihre Reserve absolvieren.

die Kamera auf Weitwinkel ein. Warum Konami diese Ansicht immer noch nicht als Standard festlegte, bleibt ein Geheimnis. In keinem anderen Fußballspiel sehen Sie auf den ersten Blick, wo die Pille hin muss und welche Kicker sich anbieten. Konami schickt den Zufall zum Schämen in die Ecke. Bei jedem Fehlpass oder vermurksten Schuss wissen Sie einen Sekundenbruchteil später, was Sie falsch gemacht haben. Zugegebenermaßen war das Gefühl der vollen Kontrolle im Vorgänger ein tatsächlich noch präsenter. Im neuen Teil kommt es vermehrt zu Abprallern und billardähnlichen Situationen im Mittelfeld. Das ist durchaus realistisch, geht aber manchmal auf den Senkel. Aber im Fußball kann man halt nicht alles so planen, wie es einem passt. Das zumindest ist gut so, denn durch starre Vorgaben kommt es zu Stereotypien im Spielverlauf und der Zocker weiß im Vorfeld genau, was zu einem Torerfolg führt und was nicht. Laaaangweilig! Gut, bei *PES* gibt es ebenfalls mal Standard-Tore, aber die gibt es im realen Fußball auch. Dennoch hat man bei *Pro Evo* stets das Gefühl der grenzenlosen Freiheit und selbst nach über 100 Spielstunden kommt es zu Situationen und Toren, die man bis dato noch nicht gesehen hatte. Auch toll: Jeder Spieler kann seinen eigenen Stil entwickeln, sodass ständig neue Herausforderungen entstehen. Ein Patentrezept für *PES* gibt es nicht. Alles ist möglich.

KICK MICH!

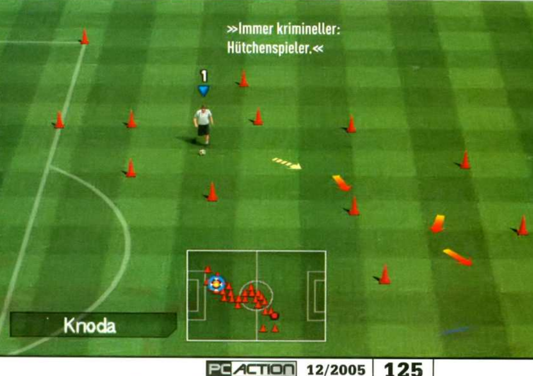
Spätestens dann, wenn Sie die *Sportschau* im TV sehen und denken: „Diese Niete, warum hat er denn nicht L1 und Dreieck gedrückt?", merken Sie, dass Sie süchtig sind. Ja, es geht sogar soweit, dass es einem bei Live-Übetragungen in den Fingern juckt und man lieber selbst die Jungs per Joypad steuern möchte. Apropos: Spielen Sie *PES* mit Pad, alles andere ist Kinderkram. Natürlich gibt es auch bei dieser Reihe den Vorwurf der Fortsetzungs-Abzocke, genau wie bei *FIFA*. Natürlich liegen auch bei *PES 5* die Unterschiede zum Vorgänger in findigen Details. Doch wie sollen es die Entwickler anders machen? Man kann nicht jedes Jahr des runde Leder neu erfinden. Da es bereits alle Spielzüge und Aktionen aus dem echten Sport gibt, feilt man eben an Kleinigkeiten. Letztendlich ist *PES* genau wie *FIFA* ein stetig wachsendes Produkt, das auf dem Weg zur Perfektion jedes Jahr eine Moment-Aufnahme in die Regale bringt. Beschränken sich die Änderungen auf aktualisierte Spielerdaten und Stadien, kann man von Geldschneiderei reden. Bei *PES 5* ist das nicht der Fall; bei *FIFA* übrigens längst auch nicht mehr.

KONAMI MACHT DEN UNTERSCHIED

Es gibt zahlreiche Neuerungen. Diese fallen auf den ersten Blick aber nur *PES*-Veteranen auf. So ist die Pille jetzt wesentlich „unruhiger" als früher. Das Leder verharrt nicht mehr so leicht am Fuß und selbst bei geraden Laufstrecken kommt es vor, dass

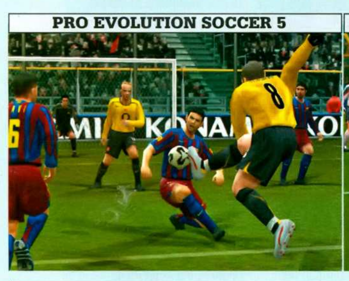
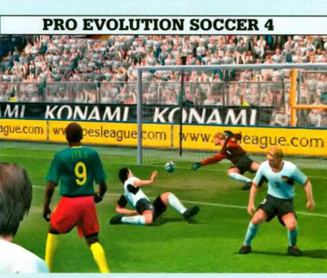


»Frauen stehen auf seine Stirnwarze.«



»Immer krimineller: Hütchenspieler.«

Du sollst keine anderen Fußball-Götter neben mir haben!

PRO EVOLUTION SOCCER 5	FIFA 06	PRO EVOLUTION SOCCER 4
		
SPIELGEFÜHL		
94% Sie spüren förmlich wie die Pille über den Rasen hoppelt. Flanken können elegant und exakt platziert werden. Bei keinem anderen Mattscheibenkick ist die Befriedigung beim Torerfolg so groß.	**82%** Die wie an der Schnur gezogenen Flanken und Schüsse wirken nicht authentisch. Der hohe Action-Gehalt versetzt junge Spieler in Freudentaumel während Simulationsfans den Realismus vermissen.	**91%** Ballphysik und KI der Mit- sowie Gegenspieler sind fast genauso gut wie im fünften Teil. PES typisch bleibt kaum etwas dem Zufall überlassen und der Spieler hat die volle Kontrolle.
GRAFIK		
86% Spitze: realistische Animationen, authentische Kicker, schmutzige und raushängende Trikots oder Atemwölkchen im Schneetreiben. Mies: Die platten Zuschauer.	**91%** Wunderschön, allerdings erst, wenn man richtig nah heranzoomt. Aus einer übersichtlicheren Perspektive wirken Animationen und Fußballer ein klein wenig unscharf.	**83%** Fiktive Trikots im Schlafanzug-Look und pfannkuchenplatte Zuschauer bekommen den gelben Karton. Spieler-Animationen und Ballphysik sind erste Sahne!
VIELFALT		
84% Skandal: Klinsis WM-Truppe tritt mit Fantasie-Kickern an. Dank der FIFPro-Lizenz sind wenigstens Brasilien, Frankreich und England mit Originaldaten dabei. Wenige Ligen.	**98%** Nahezu alle Nationalmannschaften mit aktuellen Originaldaten, dazu 21 komplett lizenzierte Ligen sowie ein extrem motivierender Karriere-Modus, der fast einen *Fußball Manager Light* darstellt.	**84%** Nur drei lizenzierte Ligen. Nicht alle Nationalmannschaften (wie die deutsche) sind mit Originaldaten vertreten. Im Vergleich zu *FIFA 06* gertenschlanker Karriere-Modus.
SPIELSPASS		
89% Das Spiel ist einen Tick langsamer, die Abwehrspieler sind noch besser und die Ballphysik ist wie das ganze Spiel noch realistischer. Gewöhnungsbedürftig, aber spielerisch herausragend.	**84%** Technisch mindestens gleichwertig, in punkto Spielumfang besser als *PES 5*. Aber wichtig ist nun mal aufm Platz – und da besteht nach wie vor Verbesserungsbedarf.	**88%** Arcadelastiger als sein Nachfolger und dadurch einsteigerfreundlicher. Hübschere Tricks, aktuelle Daten, eine bessere Meister-Liga sowie das intensivere Spielerlebnis bietet allerdings *PES 5*.

Athleten mit geringeren Talentwerten einen Ball verstolpern oder ungelenk ins Seitenaus befördern. So gibt es häufig Situationen, die nicht planbar sind. Das ärgert alte Fans, schraubt den Simulationscharakter aber in die Höhe. Außerdem kann man sich ja daran gewöhnen und sich über die nun gehäuft auftretenden turbulenten Szenen freuen. Eingeweihte wissen: *Pro Evo* spielt man nicht, man verinnerlicht es. Nach jahrelanger Übung kann man gar von Automatismen sprechen, die sich im Laufe der Zeit gebildet haben. Entsprechend schwer ist es aber auch, die wieder herauszubekommen oder sie anzupassen. Beispiel: Im fünften Teil darf man nicht mehr so lange die Schusstaste drücken. Zu Beginn passiert es ständig, dass Ihre Ballkünstler die Kugel aus kurzer Distanz meilenweit über das Gehäuse dreschen. Jetzt ist es zudem noch wichtiger, wie Sie zum Ball stehen, welchen Fuß Sie benutzen und wie schnell Ihr Spieler läuft. Alles eine Sache der Übung.

ICH BRAUCHE MEHR DETAILS

Die weiteren Änderungen sind Kleinigkeiten, in der Summe aber spielentscheidend. Profis verletzten sich schon mal auch ohne Gegnereinwirkungen oder geben in der Halbzeit bekannt, dass sie ausgewechselt werden wollen. Von den neuen Animationen profitieren vor allem die Torhüter, die so spektakulär halten wie in keinem anderen *PES*-Teil. Die Mannschaftskollegen lassen Bälle von der Brust abtropfen und verfügen je nach Fähigkeiten über neue Spezialbewegungen. Viele Fehler in den Statistiken wurden beseitigt, vor allem im Pokalmodus. Außerdem erhalten Sie nach der Partie Informationen, wer zum besten Spieler des Matches gewählt wurde und welche Mitstreiter durch besondere Leistungen glänzten. Champions League!

RALPH WOLLNER

PRO EVOLUTION SOCCER 5

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98	**GENRE:**	Fußballsimulation
	PREIS:	Ca. € 45,-
	ENTWICKLER:	Konami
	VERTRIEB:	Konami
	INTERNET:	www.konami-europe.com
SINNVOLL: 1,4 GHz, 256 MByte RAM	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
	TERMIN:	20. Oktober 2005
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiel, Turnier; Internet, Netzwerk n. n. b.	**PC:** 1-8 Spieler; **NETZWERK:** 2-4 Spieler; **INTERNET:** 2-4 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	87%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	92%

EINZELSPIELER

89%

SEHR GUT – Ausnahme-Kick mit unglaublicher Spieltiefe und Langzeitmotivation.

FAZIT

RALPH WOLLNER



Ungelogen: Seit Beginn der Serie habe ich über tausend Partien ausgetragen. Da ich meine Brötchen mit dem Zocken von Videospielen verdiene, können Sie sich vorstellen, dass ich es mir nicht leisten kann, bei einem Titel dermaßen hängen zu bleiben. Aber es gibt in meiner Spielewelt nun mal zwei große Lieben: *PES* und *Counter-Strike*. Seit zwanzig Jahren habe ich sämtliche Fußball-Umsetzungen zumindest angespielt und kann Ihnen versichern: *PES 5* ist mit Abstand die Nummer eins. An dem Tag, an dem Konami es schafft, *PES* eine so gute Präsentation zu verpassen wie die *FIFA*-Kollegen sie haben, sterbe ich in Frieden. Das ist aber wegen des Lizenz-Gerangels kaum möglich. Immerhin: Im neuen Teil gibt es drei Ligen mit Original-Namen. So, jetzt noch mal klar und deutlich: Fußballfans MÜSSEN *PES 5* besitzen. Kapiert?


DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION UND PSP
LÄNGER, HÄRTER, SCHNELLER SPIELEN
SMACKDOWN VS RAW 2006
Wut, Blut und Trümmer! Die Action, die du brauchst!
Virtua Tennis
IM PSM2-TEST!
BESSERE TEAMS, BESSERE TRIKOTS, BESSERES SPIEL?
PRO EVOLUTION SOCCER 5
UND NOCH MEHR:
HATTRICK!
SSX: ON TOUR
MIT STYLE DURCH DIE HALF-PIPE!
PSP VIRTUA TENNIS
VENUS WILLIAMS IN DEINEN HÄNDEN!
TOTAL OVERDOSE
KANONEN! MACHTE HAUTLOGO! TEST!
„Er will doch nur spielen ...“

»Wird von einigen afrikanischen Stämmen als Gottheit angebetet: Kürbis.«

Körbchen-Größen

PC ACTION GOLD

AUF DVD VIDEO

Es sieht viel besser aus, spielt sich realitätsnäher und Superstars haben neuerdings eine Menge Tricks drauf: Hurra, NBA LIVE 06 ist da!

Die Deutsche Basketball-Liga ist ungefähr so geil wie Uschi Glas. Aber zum Glück gibt es die großen Jungs in der US-amerikanischen NBA. Beim daran angelehnten Computerspiel dürfen Sie einen von 30 Clubs 25 virtuelle Jahre lang betreuen, und zwar im so genannten „Dynasty-Modus". Hier fungieren Sie als Spieler, sportlicher Leiter und Manager in Personalunion. Der Manager ist bei der neuesten Version *06* nicht nur für Trainingslager, Taktiken, Verträge und Finanzen verantwortlich. Er kümmert sich zudem darum, fähiges Personal einzustellen: So helfen Trainer bei der Rehabilitation verletzter Cracks, Scouts spionieren den nächsten Gegner aus und entdecken frische Talente, Assistenz-Coaches sind zuständig für ein möglichst effektives Training. Außer der Dynasty-Kampagne sind wieder die anderen sieben bekannten Spielarten vertreten, etwa Einzelsaison, Play-off-Runde, der Streetball-Modus 1 gegen 1 oder das All-Star-Weekend samt 3-Punkte- und Slam-Dunk-Wettbewerb.

ICH WILL DOCH NUR SPIELEN!

Am meisten getan hat sich auf dem Parkett. *NBA Live 06* sieht deutlich besser aus als der Vorgänger, computergesteuerte Teams agieren bereits im zweiten von vier Schwierigkeitsstufen sehr intelligent und die Partien laufen wesentlich realitätsnäher ab. Das liegt zum einen daran, dass die Spieler erstmals aus dem Lauf passen können, was echte Fastbreaks, also Konter, ermöglicht. Die wichtigste Neuerung aber ist, dass Superstars nicht nur wegen ihrer höheren Werte stärker sind, sondern per Tastendruck spezielle Tricks zeigen. Diesbezüglich existieren acht Kategorien, unter anderem für besonders sprunggewaltige, defensivstarke, angriffslustige oder zielsichere Akteure. Spielmacher Steve Nash etwa kann hinter seinem Rücken oder durch die Beine von Gegnern passen und Kraftpaket Shaquille O'Neal sich förmlich durch Kontrahenten tanken, um zu dunken. Schönen Dunk, sagen da Basketball-Fans. HARALD FRÄNKEL

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Seit den Neuwahlen ist hier zu Lande einiges merkelwürdig. Zum Beispiel, dass *NBA Live 06* nicht per Internet oder Netzwerk gespielt werden kann. Das geht nur mit der US-Version. Und dann wären da noch die automatischen Auszeiten fürs eigene Team, wegen derer ich manchmal gern mit dem Gamepad-Kabel Suizid begangen hätte: Einer meiner Cracks ist nach einem mustergültigen Konter durch und will zum monstermäßigen Dunk ansetzen, da heißt es im ungünstigsten Moment plötzlich „Time Out". Hallo? Da ist ein Coitus Interruptus angenehmer! Sonst gibt's kaum was zu meckern. *NBA Live 06* ist wie Center Yao Ming: groß.



»Prahlt mit seinem neuen Deo: River Phoenix.«

NBA LIVE 06

MINDESTENS: 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, WinXP/2000

SINNVOLL: 2,4 GHz, 1 GByte RAM, Gamepad mit zwei Analogsticks

GENRE:	Sportspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	EA Kanada
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronic-arts.de
SPRACHE:	Deut./ Engl. Sprecher
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mehrspieler-Spaß gibt's nur gemeinsam an einem PC.

PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	79%
STEUERUNG	88%
GRAFIK	92%
SOUND	91%
MEHRSPIELER	90%

EINZELSPIELER



89%

SEHR GUT – Ein sportliches Top-Ereignis, sowohl für Einsteiger als auch Profis.







CVG – Computer- & Videogames
Für alle Spiele
Für alle Plattformen
Für dich

Jetzt neu am Kiosk




Nur € 1,99

AUF DVD
VIDEO

Blech-Reiz

Synetic steht für deutsche Wertarbeit und liefert mit WORLD RACING 2 einen extravaganten Arcade-Flitzer ab.

»Du Depp, ich wollte ein Bussi!«

»Kitts Bruder ist ein Albino.«

»Fallen sofort auf: Amateurfunker.«

»Völliger Unsinn: Zwei Rückspiegel untereinander.«

Wer hat gesagt, dass ein Rennspiel unbedingt eine Simulation sein muss? Der aktuelle Trend zu realen Inszenierungen des Motorsports trägt etwa mit *GT Legends* wunderhübsche Früchte. Deshalb ist der Begriff Arcade jedoch noch lange nicht zum Schimpfwort mutiert. Warum also diese seltsamen Versuche der Gütersloher Truppe, ihr Steckenpferd zwanghaft in die Simulationsschublade zu stecken? *World Racing 2* ist wie der Vorgänger ein Titel, der sich eher zu Kollegen wie *Need for Speed Underground 2* oder *Juiced* gesellt. Warum auch nicht?

SCHLITTERWOCHEN

Der beste Einstieg ist der Karriere-Modus. Mit anfangs noch leichten Aufgaben wie Testfahrten mit Zeitlimit oder Erkundungsfahrten mit Schadensbegrenzung, haben selbst genrefremde Spieler kein Problem. Aber auch im späteren Spielverlauf bleibt *World Racing 2*, teilweise fast schon zu sehr im fairen Bereich. Das liegt vor allem an der Gegner-KI. Die virtuellen Kollegen sind keinesfalls dumm und fahren auch nicht mehr wie an der Schnur gezogen hintereinander her, aber als besonders talentiert kann man die Herren auch nicht gerade bezeichnen. Im Allgemeinen neigen die Computerfuzzis nämlich generell zum unkollegialen Fahrstil. Da wird gerempelt und geschubst, was die Karre hergibt. Und das auch, obwohl wir den Simulationsschalter im Optionsmenü auf Anschlag geschoben haben. Letztendlich sind es aber gerade die fetten Karambolagen, die *WR2* so charmant brachial machen. Die wunderschön gestalteten 90 Wagen spiegeln sich vor dem Startzeichen edel in der Sonne, doch wenn Sie nicht aufpassen, zaubert das vorbildliche Schadensmodell aus Ihrer Traumkarosse im Handumdrehen einen stotternden Beulenhaufen. Bei brutalen Zusammenstößen verabschieden Sie sich sogar von dem ein oder anderen Karosserie-Teil. Insgesamt gibt es über 180 Renn-, Rallye- und Offroad-Strecken, die auch im Mehrspieler-Modus mit bis zu sechs Mitstreitern grellbunte Unterhaltung liefern.

RALPH WOLLNER

FAZIT



RALPH WOLLNER

World Racing 2 ist ein eigenartiges Rennspiel und flutscht trotz Simulationsversuchen klar in die Arcade-Ecke. Mir ist das nur Recht, denn bei welchen Action-Rennspielen bekommt man heutzutage noch ein ordentliches Schadensmodell. Wer die gleiterähnliche Steuerung schnallt, liebt *World Racing 2*.

WORLD RACING 2

MINDESTENS: 1,8 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Rennspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Synetic
VERTRIEB:	Atari/TDK
INTERNET:	www.synetic.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Einzelrennen mit allen Karren und Strecken; 2 Sp./CD
PC: 1-2 Spieler
NETZWERK: 2-6 Spieler
INTERNET: 2-6 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	76%
GRAFIK	85%
SOUND	83%
MEHRSPIELER	82%

EINZELSPIELER 81%

SEHR GUT – Action-Rennspiel mit edler Optik und super Schadensmodell.

Blockbuster-Prämien für lau*

F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatz-Kommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Aufnahmen der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt ist Nervenkitzel und Action pur. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.***
Prämien-Nr.: 002744

Battlefield 2
Battlefield 2 versetzt den Spieler in einen gnadenlosen, mit Hightech-Waffen geführten Krieg im 21. Jahrhundert. Dabei kann auf ein großes Arsenal von Waffen zurückgegriffen werden, das beispielsweise wärmesuchende Raketen sowie lasergesteuerte Sprengkörper beinhaltet. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, Fahr- und Flugzeuge wie Abrams Panzer, F-15 Strike Eagles und Landungsschiffe der Wasp-Klasse einzusetzen.
Prämien-Nr.: 002705

Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Asphalt und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. *Need for Speed Most Wanted* fordert den Spieler heraus, sich den Titel als berüchtigtster und gerissenster Fahrer von Straßenrennen zu erkämpfen. Das Verschmelzen von illegalen Straßenrennen und individuellem Tuning mit dem Nervenkitzel von Polizei-Verfolgungsjagden in bester Hollywood-Manier wird die Herzen aller Fans höher schlagen lassen. Erscheint: 24.11.2005
Prämien-Nr.: 002745

* Schnell entscheiden und zugreifen! Jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION werben und kostenlos **ein Top-PC-Spiel als Prämie abgreifen.**

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: +43 (6246) 8825277.

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(Ausweiskopie bei Prämienwunsch 002744 notwendig!)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie | Prämien-Nr.

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 24

Tiger Woods PGA Tour 06



Es gibt Dinge, die werden einfach nicht langweilig. Sie denken jetzt bestimmt an Fußball, Fernsehen und den Liebesakt. Doch auch in der Welt der PC-Spiele gibt es dieses Phänomen. Neben den *Fußballmanager-* und *Pro-Evolution*-Serien zählt auch die *Tiger Woods*-Reihe zu den Meistern der Langzeitmotivation. Und das, obwohl sich im Vergleich zum letzten Vertreter nicht allzu viel getan hat. Größte Neuheit ist der Rivalen-Modus. Hier versetzt man Sie ins 19. Jahrhundert und Ihr Alter Ego tritt im museumsreifen Golf-Outfit an. Seltsam nur, dass es zwischen den alten und den neuen Schlägern kaum einen Unterschied gibt. Dennoch ist diese Spielvariante eine willkommene Abwechslung im virtuellen Golfalltag. Eine wirklich feine Neuerung ist die so genannte Gamebreaker-Anzeige. Dieser Parameter zeigt sozusagen den moralischen Zustand Ihres Athleten an. Haben Sie einen Lauf, gelingt jeder Putt und weite Schläge kommen besser an. Wenn Sie in wichtigen Situationen aber versagen, rutscht der Wert in den Keller und Ihr Golfer bekommt wenig auf die Reihe. Ganz klare Sache: Der *Tiger* bleibt Genre-König. RALPH WOLLNER



FAZIT



RALPH WOLLNER

Obwohl ich bereits alle sieben Vorgänger der Golfserie testete, habe ich *Tiger Woods* immer noch nicht über. Zugegeben: Wer den letzten Teil besitzt, braucht für die *06*-Version nicht unbedingt Geld auszugeben. Dennoch ein tolles Spiel!

TIGER WOODS PGA TOUR 06

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 2,1 GByte HD, WinXP
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Golfspiel
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	EA Sports
VERTRIEB:	Electronic Arts
INTERNET:	www.electronic-arts.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Meisterschaften und Online-Turniere; 1Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	91%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER 87%

SEHR GUT – Trotz großer Spieltiefe herrlich unkomplizierte Golfsimulation. Klasse!

Deep Sea Tycoon 2



Zeigen Sie mithilfe dieses Aufbau-Strategietitels den Grünen, wie man im Handumdrehen eine florierende Unterwasser-Welt mit glücklichen Delfinen gestaltet. Jedoch bieten allenfalls die letzten fünf der 30 Missionen etwas Anspruch. Die übrigen Aufträge, bei denen Sie neue Fische erschaffen und Taucher anlocken, meistern selbst Vorschulkinder ohne große Probleme. Und der Spielspaß? Der dümpelt irgendwo am Meeresboden herum. MB

MINDESTENS: 800 MHz, 64 MByte RAM, 500 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Pixel after Pixel/GMX Media
GENRE: Aufbau-Strategie **PREIS:** Ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	63%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 39%

Sven kommt!



Sven kommt! Bei uns allerdings nur in den Mülleimer. Das schwarze Comic-Schaf Sven will den ganzen Tag nur poppen. 30 Levels lang. Dafür weichen Sie Hunden, Bienen und Elektrozäunen aus und beglücken die mehr oder weniger willigen Schafdamen per Leertaste. Zwischendurch hüpfen Sie garantiert wegen der schwammigen Steuerung in diverse Abgründe. Wer nach zehn Minuten von *Sven kommt!* nicht genug hat, verdient einen Orden. JO

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 73 MByte, Win 98
HERSTELLER: Phenomedia/ak tronic
GENRE: Action **PREIS:** Ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	14%
STEUERUNG	61%
GRAFIK	22%
SOUND	18%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 12%

Wings over Vietnam



Wings over Vietnam? Klingt wie Hühnchen bei den McDonald's-Asia-Wochen, entpuppt sich aber als ordentlich realitätsnahe Flugsimulation. Ja, dass Sie mit Ihren F-4 Phantoms & Co. auf dem Boden aufdatzen, ohne dass was passiert, ist nicht so prall. Sonst aber dürfen sich Genrefans freuen. Die sind es ja auch gewohnt, wenn Missionen eher lieblos mit Minibeschreibungen aneinander gereiht sind und dann wie hier drei so genannte „Kampagnen" ergeben. HFR

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 813 MByte HD, WinME
HERSTELLER: Third Wire Production/Frogster
GENRE: Flugsimulation **PREIS:** Ca.€ 25,-

PREIS/LEISTUNG	71%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	71%
SOUND	69%
MEHRSPIELER	70%

EINZELSPIELER 63%

Legende



Verwöhnt von Titeln wie *Warcraft 3*, *Spellforce* oder *Diablo*? Es geht auch anders: Ziehen Sie sich zur Abkühlung doch mal *Legende* rein! Zuckend animierte Einheiten, angeführt von vermeintlichen Helden, prügeln sich durch öde Fantasy-Levels, untermalt von tschechischer Sprachausgabe. Vier Völker stehen bereit und bauen dürfen Sie auch. Dabei blicken Sie auf eine veraltete Iso-Optik. *Legende*: Ein Fall für leidensfähige Spieler. AB

MINDESTENS: 500 MHz, 64MByte RAM, 1 GByte HD, Win98
HERSTELLER: Tewi
GENRE: Echtzeit-Strategie **PREIS:** Ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	58%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	52%
SOUND	60%
MEHRSPIELER	55%

EINZELSPIELER 53%

Myst 5: End of Ages

Seit zwölf Jahren beweist die Adventure-Serie *Myst*: Über Geschmack kann man nicht streiten. Die einen sind begeistert von den fantasievollen Geschichten und schweren, abstrakten Logikrätseln. Andere verteufeln sterile Welten, in denen man fast nie auf Leben trifft, und die staubtrockene Story-Präsentation durch herumliegende Bücher und Schriftrollen. Diese zentralen Kritikpunkte greift *Myst 5* auf: Tagebuchaufzeichnungen spielen zwar weiter eine Rolle, beträchtliche Teile der Geschichte erfahren Sie aber in ordentlich vertonten Dialogen. In kurzen Abständen treffen Sie auf Personen, die dank echter 3D-Engine genau wie die Umgebung plastischer denn je aussehen. Diese weniger monotone Spielwelt weckt Erkundungsdrang: Auf der Suche nach vier magischen Steintafeln forschen Sie nach der Bedeutung mystischer Runen und tüfteln wie gewohnt die Funktionsweise riesiger Maschinen aus. Ein neuartiges Rätselkonzept bringt Abwechslung: Wie mit einem Stift auf Papier kritzeln Sie per Maus Schriftzeichen in Steinplatten. Haben Sie korrekt graviert, erscheint ein geisterartiges Objekt, das zum Beispiel Schalen mithilfe eines Regenschauers füllt und den Weg zum nächsten Rätsel ebnet. MARC BREHME


»Kate Moss, Michel Friedmann, Christoph Daum und Konstantin Wecker (alle nicht im Bild) feiern eine Party.«

FAZIT


MARC BREHME

Zweifelsohne markiert *Myst 5* ein würdiges Serien-Finale, wenn man das Spielprinzip mag. Charaktere und 3D-Grafik intensivieren das Spielgefühl, ändern es aber nicht. Die vor Fantasie strotzende Welt ist noch immer Hauptquelle für die Zocker-Motivation.

MYST 5: END OF AGES

MINDESTENS: 1,6 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2,8 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Graka

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Cyan Worlds
VERTRIEB:	Ubisoft
INTERNET:	www.myst.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Mist! Sie wühlen sich ganz allein durch die Fantasy-Welt.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	70%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	89%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 75%

GUT – Ordentlicher Abschluss der Serie mit intensiver Atmosphäre.

Neuro Hunter

Warum abgemurksten Spinnen in Rollenspielen immer Geld aus den Taschen fällt, haben wir nie verstanden. Bei *Neuro Hunter* ist das anders. Hier lassen die Viecher auch mal Batterien oder Putzmittel liegen – was noch befremdlicher ist. Wirklich störend aber sind die magere Grafik, das unübersichtliche Inventar und einige Programmfehler. Doch das Spiel hat auch Gutes. Eine Besonderheit: Sie dürfen mit Bauanleitungen und Rezepten eigenhändig Waffen, Munition oder anderes nützliches Zeug herstellen. Und wenn es darum geht, etwa Sicherheitssysteme zu hacken, kommt nicht nur eine der sieben steigerbaren Fähigkeits- und Eigenschaftswerte zum Tragen: Einfluss hat zudem, wie gut Sie Minispiele im Stil von *Minesweeper* oder vereinfachte Echtzeit-Strategie-Einlagen bewältigen. Wer wenig Wert auf Technik legt, kann Spaß haben, in der Ich-Perspektive durch eine Sciencefiction-Untergrundwelt zu tappen. Sie bestreiten 42 Missionen, schnacken mit 69 computergesteuerten, komplett synchronisierten Charakteren und kommen einer Verschwörung auf die Spur. Der Vergleich mit *Deus Ex* wäre Gotteslästerung – Erinnerungen werden trotzdem wach. HARALD FRÄNKEL


»Ein Beruf, der nicht immer Spaß macht: Besamungstechniker.«

FAZIT


HARALD FRÄNKEL

Zugegeben, die Gegner sind geistig rege wie Inge Meysel – die bekanntlich tot ist – und die Grafik sieht auch so alt aus. Trotzdem: Mir hat's Spaß gemacht! Charakterentwicklung, Basteleien und Minispiele hielten mich eine Zeit lang bei der Stange.

NEURO HUNTER

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 1,4 GByte HD, WinXP/2000
SINNVOLL: 2,0 GHz, 1 GByte RAM, Ati Radeon 9700 mit 256 MByte RAM

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Media Art
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.neurohunter.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nicht heulen, Sie werden ja wohl mal allein klarkommen!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	59%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	43%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 61%

BEFRIEDIGEND – Warnung: Der Ersteindruck ist fürchterlich. Dann geht's aber.

Bone: Out from Boneville

Als Vorlage für das Point&Click-Abenteuer dienen die hier zu Lande kaum bekannten Comics um Fone Bone, Smiley Bone und Phoney Bone, die wegen eines peinlichen Unfalls aus ihrer Heimatstadt Boneville gejagt wurden. Das Trio findet sich in einem wundersamen Tal wieder und begegnet dort schrägen Kreaturen – etwa dem cleveren Käfer Ted, der wie ein Blatt aussieht, und seinem riesigen Bruder, der zu Wutausbrüchen neigt. Die Comic-Grafik gefällt. Gute Animationen und witzige Mimik machen die detailarmen Hintergründe wett. Dank toller (englischer) Sprachausgabe hat man an den verschachtelten Dialogen seinen Spaß. Nicht aber an den wenigen, viel zu leichten Rätseln und den zwei nervigen Action-Einlagen. Größter Kritikpunkt: Das Spiel ist in knapp zwei Stunden durchgespielt! Vertrieben wird *Bone: Out from Boneville* in Episodenform und ausschließlich über das Internet. Auf www.telltalegames.com können Sie eine kurze Demo herunterladen und für 20 Dollar (zahlbar per Paypal oder Kreditkarte) die Vollversion freischalten. Anfang 2006 erscheint die nächste Episode. Hoffentlich dann mit längerer Spielzeit.

MARC BREHME



»Das haben wir gern – noch keine Haare am Sack, aber im Puff vordrängeln.«

FAZIT

MARC BREHME

Auf den ersten Blick ein geiles Spiel – witzige Charaktere und Dialoge in netter Comic-Grafik. Doch dann kommt die Ernüchterung. Unsere Wünsche für die nächste Episode: keine Action-Einlagen, dafür mehr Rätsel und längere Spieldauer!

BONE: OUT FROM BONEVILLE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 140 MByte HD, Win2000
SINNVOLL: 1,5 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Adventure
PREIS:	Ca. € 23,-
ENTWICKLER:	Telltale Games
VERTRIEB:	Telltale Games
INTERNET:	www.telltalegames.com
SPRACHE:	Englisch
USK-FREIGABE:	Nicht geprüft
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Solche Abenteuer waren schon immer was für Einzelgänger.
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	45%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	77%
SOUND	88%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 70%

BEFRIEDIGEND – Nett, aber nach zwei Stunden ist Schluss: Das ist verdammt kurz!

Roter Sturm: Mockba to Berlin

Monte Christo Games will es noch mal wissen – auch wenn der Zweite Weltkrieg als Schauplatz für Strategiespiele inzwischen so abgenudelt ist wie Paris Hilton. In *Roter Sturm: Mockba* (= Moskau) *to Berlin*, vierter Teil der Strategieserie (*Afrika Korps vs. Desert Rats*, *D-Day*, *1944*), geht's an die Ostfront, die Sie in drei Kampagnen mit 20 Missionen aufmischen. Sie steuern dabei hübsch animierte, aber polygonarme Einheiten über unscharf texturierte, virtuelle Schlachtfelder wie Leningrad, Kursk oder Berlin. Der taktische Tiefgang stimmt: Sie sind gefordert, in jeder Mission mit einem vorgegebenen Truppenkontingent auszukommen. Nachschub gibt es hin und wieder, wenn Sie Schlüsselstellungen auf der Karte erobern oder Skriptereignisse auslösen. Dank der eingebauten Pausenfunktion behalten Sie auch in größeren Gefechten die Übersicht und verteilen Ihre Befehle. Fahrzeuge lassen sich individuell mit Soldaten besetzen und erhalten dadurch unterschiedliche Boni Ein Offizier verbessert etwa die Waffenfunktion, ein Scharfschütze an Bord erhöht die Sichtweite. Grottig ist die Wegfindung – da möchte man fast die eigenen Truppen an die Wand stellen. MARC BREHME


»Nicht durchdacht: Open-Air-Garagen.«

FAZIT


MARC BREHME

Ich war öfter mit russischen Truppen auf Befreiungstour im deutschen Reichstag als ich Bananen gegessen habe – trotzdem, die Missionen in *Roter Sturm* machen Spaß. Im Kielwasser von Genrekönig *Codename: Panzers - Phase 2* verblasst der Titel jedoch.

ROTER STURM: MOCKBA TO BERLIN

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Echtzeit-Strategie
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Digital Reality
VERTRIEB:	Koch Media
INTERNET:	www.kochmedia.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Eroberung, Kampf um die Flagge, Deathmatch; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

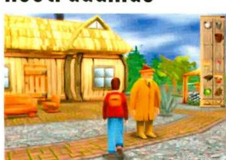
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78 %
STEUERUNG	71 %
GRAFIK	79 %
SOUND	83 %
MEHRSPIELER	73 %

EINZELSPIELER 75 %

GUT – Solide Hausmannskost ohne nennenswerte Höhepunkte.

Hostradamus



„Rollenspiel-Adventure – nicht nur für Kinder", prangt auf der Packung. Stimmt – das Abenteuerspiel eignet sich auch prima für junggebliebene Masochisten. Sie steuern einen Göttersohn über Farmen und Felder, um eine knuffige Hasenfamilie zu retten. Warum und wieso ist dabei egal – *Hostradamus* sieht einfach nur furchtbar aus und ist „dank" zäher Steuerung und grausiger Synchronsprecher eher Bestrafung als Freude für Zocker, unabhängig von deren Alter. LC

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 350 MByte HD, Win 98
HERSTELLER: Entwicklerteam Slaby/S.A.D.
GENRE: Adventure **PREIS:** Ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	39 %
STEUERUNG	42 %
GRAFIK	37 %
SOUND	56 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 36 %

Megaman X 8



Der Verfasser dieser Zeilen ist ein radikaler Verfechter der *Megaman*-Reihe. Deshalb kann er sich auch mit einer PC-Portierung des Konsolen-Hüpfers *Megaman X 8* gut anfreunden, obwohl Capcoms 2D-Epos nun in neumodischen drei Dimensionen dargestellt ist. Andere Menschen verschrecken der kindliche Anime-Comicstil, das simple Spielprinzip oder der stellenweise unmenschliche Schwierigkeitsgrad. Wir mögen es trotzdem. LC

MINDESTENS: 1 GHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD
HERSTELLER: Capcom
GENRE: Action **PREIS:** Ca.€ 20,-

PREIS/LEISTUNG	80 %
STEUERUNG	78 %
GRAFIK	65 %
SOUND	70 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 72 %

WW2 Tank Commander



In *WW2 Tank Commander* hocken Sie in einen Sherman-Panzer und schießen den Deutschen in zehn Missionen die Brösel von der Schalmei. Das Ganze sieht recht ordentlich aus und eignet sich ideal für den Aggressionsabbau in der Mittagspause. Allzu viel Abwechslung und Tiefgang dürfen Sie jedoch nicht erwarten, aber dafür kostet die Ballerei ja auch nur 15 Schleifen. Wer beim Thema Zweiter Weltkrieg nicht gleich genervt abwinkt, hat ein Stündchen Spaß. AI

MINDESTENS: 1,6 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD
HERSTELLER: Sylum-Entertainment/Rondomedia
GENRE: Action **PREIS:** Ca.€ 15,-

PREIS/LEISTUNG	74 %
STEUERUNG	79 %
GRAFIK	77 %
SOUND	76 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 69 %

Crazy Machines



„Weißt Du, was das heißt? Das heißt, dass dieses verdammte Ding nicht funktioniert!!" Dieses Zitat aus *Zurück in die Zukunft* passt wie kein zweites auf *Crazy Machines – Neues aus dem Labor*. Die Experimente und Apparaturen sind noch ein Stück abgefahrener und zahlreicher als im Vorgänger. Trotzdem kommen viele Aufbauten und Prinzipien dem versierten Knobler bekannt vor. Schwierigkeitsgrad und Preis sind moderat. Tüftler greifen zu. AB

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 100MByte HD
HERSTELLER: Pepper Games/Novitas
GENRE: Denkspiel **PREIS:** Ca.€ 10,-

PREIS/LEISTUNG	84 %
STEUERUNG	82 %
GRAFIK	36 %
SOUND	20 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 74 %

BUDGET

»Harter Job: Halsabschneider.«

Komm zum Stich!

PC ACTION GOLD

Markenzeichen: das leuchtende Dreiauge. Fachgebiet: Bösewichte lautlos abmurksen. In SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY durchlebt Sam Fisher seinen krassesten Einsatz.

Zählen wir doch einfach mal die Hauptkritikpunkte der Vorgänger von *Splinter Cell 3: Chaos Theory* auf. Meistens beschwerten sich Zocker darüber, dass zu großer Wert auf das Schleichen gelegt wurde. Hatten die Gegner Sam innerhalb einer Mission mehrmals entdeckt, galt diese als gescheitert. Viele Spieler moserten auch über die ständige Munitionsknappheit und die Gegner-KI. Die Feinde schienen zu offensichtlich irgendwelchen starren Routinen zu folgen. Ubisoft erhörte das Flehen der Zocker und spendierte *Chaos Theory* sinnvolle Neuerungen. Das beginnt schon bei der Einsatzbesprechung. Hier wählen Sie aus drei Ausrüstungstypen. „Stealth" bietet das optimale Set für Schleich-Fanatiker und *Splinter Cell*-Puristen. „Assault" beschränkt sich auf ein Minimum an technischen Spielsachen. Dafür gibt es mehr Munition und Waffen. Der dritte Ausrüstungstyp stellt eine Empfehlung von Sams Kollegen dar. Kurz: Für jeden Spieler-Typen gibt es das passende Equipment.

SCHLEICH DICH!

Wird Sam mehrmals entdeckt, sind Sie nicht mehr gezwungen, die Flinte ins Korn zu werfen. Jetzt kassieren Sie einen Anschiss per Funk und man bestraft Sie damit, dass sekundäre Missionsziele wegfallen. Dass die gegnerische Intelligenz verbessert wurde, ist auch sehr lobenswert. Zwar sehen und hören die Polygon-Heinis stellenweise immer noch zu gut oder schlecht, doch insgesamt gehen die Säcke äußerst gerissen vor. Was ist sonst noch neu? Nun, Sam schlitzt virtuelle Gegner im Nahkampf mit dem Messer auf, hackt Computer aus der Ferne, stört Überwachungs-Kameras mit der Sekundärfunktion seiner Pistole und wirkt durch seine staubtrockenen Sprüche cooler denn je. Sauber! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Die gesamte Medienlandschaft zeigt sich begeistert von Sams jüngstem Abenteuer, das sich nun endlich auch Hartz-IV-Empfänger leisten können. Doch was viele vergessen, sind die grandiosen Mehrspieler-Möglichkeiten in *Splinter Cell 3: Chaos Theory*. Ob Kooperations-Modus („Mach eine Räuberleiter!") oder famoser Versus-Modus, in dem sich Söldner (in Ego-Perspektive) und Spione (Schulterkamera) durch die Gänge hetzen. Das Paradies für einen anspruchsvollen Vielspieler wie mich. Zugreifen!

SPLINTER CELL 3: CHAOS T.

MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win2k	**GENRE:**	Action-Adventure
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Ubisoft Montreal
	VERTRIEB:	Ubisoft
	INTERNET:	www.splintercell.de
TEST IN AUSGABE: 5/05	**SPRACHE:**	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Koop-Modus, Versus-Modus: Story, Disk-Hunt, Deathmatch; 1 Sp./DVD
PC: 1 Spieler **NETZWERK:** 2-4 Spieler **INTERNET:** 2-4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	92%
STEUERUNG	87%
GRAFIK	93%
SOUND	92%
MEHRSPIELER	91%

EINZELSPIELER



SEHR GUT – Der alte Sam kann es immer noch! Wir wollen einen Nachfolger!



PSW – DIE GANZE WELT DER SONY SPIELEKONSOLEN: PS2, PSP, PSX



Sacred Gold Edition





Die Fantasy-Welt Ancaria hat großen Ärger in Form eines ausgebüxten Dämons am Hals. Finstere Kreaturen terrorisieren die Bevölkerung und nur ein Held kann sie retten. Dieser sind selbstverständlich Sie! Zur Wahl stehen die acht Charaktere Gladiator, Seraphim, Waldelfin, Vampir-Lady, Dunkelelf, Kampfmagier, Zwerg und Dämonin. Danach metzeln Sie sich in bester *Diablo*-Manier durch Unmengen von Monstern, erledigen Aufträge und lassen Ihren Helden die Level-Leiter erklimmen. Dadurch erhalten Sie zusätzliche Fertigkeiten wie Nahkampf-Manöver oder Zaubersprüche und stellen sich aus gefundenen Runen Kombo-Attacken zusammen. Sie spielen dabei aus einer Perspektive von schräg oben, wobei Ascaron sämtliche Hintergründe zweidimensional vorgerendert hat, alle Figuren aber in 3D herumzappeln lässt. Dreistufiges Zoomen ist auch erlaubt. Das Geschehen verfolgen Sie entweder aus nächster Nähe oder Sie entscheiden sich für den besseren Überblick. Doch Einsteiger aufgepasst: Selbst in der einfachsten Einstellung „Bronze" haben Sie an einigen Gegnern heftig zu knabbern. Profis versuchen sich am Schwierigkeitsgrad „Silber", der es wirklich in sich hat. Wenn Sie regelmäßige Bildschirmtode einkalkulieren, erhalten Sie dafür auch erheblich mehr Gold und Erfahrungspunkte. Wer *Sacred* in Stufe „Silber" durchzockt, bekommt mit „Gold" und „Platin" zwei weitere Anforderungs-Levels spendiert. Die frisch erschienene *Sacred Gold Edition* beinhaltet das grandiose Hauptprogramm, das gelungene Erweiterungs-Pack *Underworld* und den offiziellen Soundtrack. Das ist echt fett! LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ CISZEWSKI

Das Paket *Sacred Gold Edition* überzeugt. Um mich durch die Fantasy-Welten aus *Sacred* samt *Underworld* zocken zu können, braucht es ein paar Wochen. Der Soundtrack macht das Ding endgültig zu einer sehr lohnenden Investition.

SACRED GOLD EDITION

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD

TESTS IN AUSGABE: 3/04, 5/05

GENRE:	Action-Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Ascaron
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.ascaron.com/d/sacred
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ-Modus, Player vs. Player; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-16 Spieler
INTERNET: 2-16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	91%
STEUERUNG	82%
GRAFIK	72%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	77%

EINZELSPIELER

84%

SEHR GUT – Mächtiges Hauptspiel, dazu das gelungene Add-On – mehr geht kaum!

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN
Adventure Compilation	Adventure	Dtp	80%	€ 30,-	12/04
Codename: Panzers - Phase 1	Strategie	CDV	88%	€ 10,-	7/04
Driver 1/V-Rally 3	Rennspiel	Atari	65%	€ 10,-	12/05
Emergency 3	Strategie	Pyramide	79%	€ 10,-	3/05
Freedom Force	Rollenspiel	Green Pepper	82%	€ 7,-	4/02
Freelancer	Action	Pyramide	88%	€ 10,-	4/03
Full Spectrum Warrior	Strategie	Pyramide	83%	€ 10,-	11/04
Sacred Gold Edition (inkl. Add-On)	Rollenspiel	Take 2	84%	€ 30,-	3/04, 5/05
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Action	Ubisoft	90%	€ 30,-	5/05
Warhammer 40.000: Dawn of War Gold Edition (inkl. Add-On)	Strategie	THQ	85%	€ 30,-	11/04, 5/05

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält das SENNHEISER PC-HEADSET PC 160 INKL. BATTLEFIELD 2 (PC) als kostenloses Dankeschön!



PC 160

Das PC 160-Stereo-Multimedia-Headset wurde in enger Kooperation mit führenden Profi-Gamern der eSports-Szene entwickelt, um die ganz speziellen Anforderungen von Gamern zu erfüllen:

- Einzigartiges 3D-, 360 Grad-Sound-Erlebnis. So nah am Livesound wie nur möglich!
- Einstellbarer Kopfbügel für perfekten Sitz
- XXL-Ohrpolster für extrem hohen Tragekomfort
- Justierbarer, biegsamer und drehbarer Mikrofonarm für klare Stimmübertragung, Komfort und Flexibiliät
- Noise Cancelling Mikrofon für perfekte Sprachübertragung und –erkennung durch Filtern störender Hintergrundgeräusche
- Lautstärkeregler und Mikrofon-Stummschalter im Kabel

SENNHEISER

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: + 43 (6246) 8825277.

Angebot aus rechtlichen Gründen nicht für Österreich gültig

❐ Ja, ich möchte das 2 JAHRES-PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ € 115,20 / 24 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das 2 JAHRES-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ € 115,20 / 24 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 139,20/24 Ausg.;)
Angebot aus rechtlichen Gründen nicht für Österreich gültig

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:

❐ 1 Headset PC 160 + Battlefield 2 (PC)
(Art.-Nr. 002796)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA 24 14




»Endlich mal coole Typen an der Zugspitze.«


»Verdi macht mobil: Kumpel demonstrieren gegen Subventionsstreichungen.«



»Typisch Pole: Klauen.«

Biss zum bitteren Ende

Im Western-Shooter DARKWATCH bekommen Sie ein Bisschen ab: von einem Vampir! Biss Sie sich an dem Blutsauger rächen können, vergreifen Sie sich ein bisschen an Monstern. Ein bisschen Bluna sind wir ja alle.

PS2 | „Mein Blut fließt durch deine Adern, du wirst mein Sklave sein!" Das sagt ausnahmsweise einmal nicht Ihr Vater, sondern ein ganz anderer Herr. Wer auf eine völlig hanebüchene Geschichte gewartet hat, hier ist sie: Zombies, Vampire und Dämonen terrorisieren den Wilden Westen von 1876. Und schuld sind Sie! Denn Sie sind der Gesetzlose mit Namen Jericho Cross, der versehentlich bei einem Zugüberfall den Oberblutsauger Lazarus Malkoth befreit. Der revanchiert sich mit einem Biss, verwandelt Sie so in einen Vampir und entfleucht in die Nacht. Um dem Blutfluch zu entgehen, müssen Sie den Typ zur Hölle jagen. Klasse, dass Sie dazu gleich die Richtige treffen. „Meine Freunde nennen mich Cassidy Sharp. Aber du kannst mich Boss nennen", stellt sich Ihnen die Brünette vor. Sie gehört zu einer Gruppe namens Darkwatch, die Sie fortan unterstützt im Kampf gegen die Heerscharen des Bösen. In der Paxis kämpfen Sie sich durch ein düsteres Szenario nach dem anderen. Geradlinig, ohne viele Schnörkel. Meistens ballern Sie in Gängen auf allerlei untotes Gesocks. Simple Reiteinlagen sorgen für Abwechslung. Alles in allem ein echter Überraschungsknaller, den Ihnen Ubisoft kredenzt. Mit viel virtuellem Blut, coolen Sprüchen und einem feinen Koop-Modus am geteilten Bildschirm. JOACHIM HESSE



DARKWATCH	
HERSTELLER:	High Moon Studios/Ubisoft
INFO:	www.darkwatchgame.com/de
WERTUNG:	SEHR GUT

Sause-Bonbon

Während geistesgestörte Raser im echten Leben in den Knast kommen, sind sie beim Taschenrenner BURNOUT LEGENDS der King.


»Küblböck wollt's nochmal wissen.«

PSP | Vergangene Ausgabe philosophierten wir über die lupenreine Optik und das atemberaubende Tempo des vierten *Burnout*-Titels für Playstation 2. Diesmal nahmen wir uns die PSP-Fassung *Burnout Legends* vor, die uns nicht minder beeindruckte. Hierbei handelt es sich um ein Best-of der drei *Burnout*-Teile, portiert für Sonys mobiles Kraftpaket. Zu den Massen an altbewährten Strecken gesellen sich neue, freispielbare Karren und andere Boni. Die Modi sind *Burnout*-Anhängern ebenfalls wohlbekannt. Der Crash-Modus spricht Menschen mit erhöhter Zerstörungsbereitschaft an, Gesetzeshüter jagen bei Pursuit fiese Verkehrsrowdys. Die Grafik überzeugt ebenfalls. Schöne Strecken, nette Wagenmodelle und fette Effekte machen Criterions neustes Baby zum Augenschmaus. Lediglich die wenigen Slowdowns und Stocker müssen wir bemängeln. Böse Zungen würden bei *Burnout Legends* von Recycling sprechen, wir nennen es „abgefahrenstes Rennspiel für die PSP". LUKASZ CISZEWSKI

BURNOUT LEGENDS	
HERSTELLER:	Criterion Games/EA
INFO:	http://burnoutlegends.ea.com/
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Mönche mögen's heiß!

Mit beschaulichem Klosterleben hat MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS nichts zu tun. Hier wird nicht gebetet, sondern verprügelt, filetiert und entbeint.



»Edward mit den Dönerspieß-Händen.«



»Englisch für: Er ist Finne.«

Xbox | Raus aus dem Ring, rein ins Action-Adventure. Die berühmt-berüchtigte Prügelspiel-Serie wechselt mit *Mortal Kombat: Shaolin Monks* zum zweiten Mal das Genre. Zu Beginn stehen mit Liu Kang und Kung Lao zwei Charaktere zur Auswahl und wer das Abenteuer durchspielt, erhält neue Helden. Wie in Ubisofts *Prince of Persia* kämpfen Sie sich durch fantasievoll gestaltete Levels, meistern Hüpf- und Turn-Einlagen und lösen sogar Rätsel. Ihr Held kassiert Erfahrungspunkte, die Sie in neue Kampfmanöver investieren. Hin und wieder erlernen Sie auch komplett neue Fähigkeiten, wodurch vorher unpassierbare Stellen nun zugänglich sind. Das Kampfsystem ist dank zahlreicher Kombo-Möglichkeiten sehr fordernd und *MK*-typisch gibt es literweise virtuelles Blut und Fatalitäten tonnenweise. Nur nicht in der deutschen Fassung, denn die wurde extrem kastriert. AHMET ISCITÜRK


MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
HERSTELLER: Paradox/Midway
INFO: http://mkmonks.com
WERTUNG: SEHR GUT

Bauklötze? Staunen!

Sie halten Puzzlespiele für langweilig? Dann haben Sie METEOS noch nicht gesehen. Das ist wie Tetris im Rausch – und das ist sogar noch untertrieben!



»Bei Jugendlichen leider fast schon normal: Wochenend-Trip.«

Nintendo DS | Auf dem Spielfeld tauchen Klötzchen auf und die gilt es abzubauen. Wächst so ein Klotzhaufen bis zur Decke, haben Sie verloren. In *Meteos* gruppieren Sie identische Klötzchen, die dann wie Raketen in den oberen Bildschirm schweben, auf dem ein Planet zu sehen ist. Kassiert dieser Planet genügend Klotzraketen-Treffer, ist er zerstört und Sie haben gewonnen. Während so eine Klotzrakete in die Luft rauscht, dürfen Sie weitere Klötze ankoppeln und somit die Schubkraft erhöhen. Aber Vorsicht! Ihre Flugkörper verhalten sich bei jedem Planeten anders. So bewegen sich die „Raketen" etwa je nach Gravitation verschieden schnell. Klingt kompliziert? Ist es aber nicht. Fazit: *Meteos* ist eines der besten Puzzlespiele seit langem. Vor allem zu viert der Hammer! AHMET ISCITÜRK


METEOS
HERSTELLER: Q Entertainment/Nintendo
INFO: www.nintendo.de
WERTUNG: HERAUSRAGEND

SPARTAN: TOTAL WARRIOR


»Immer aufdringlicher: E-Mail-Würmer.«

Gamecube | Die Jungs und Mädels bei Creative Assembly wagen sich auf neues Terrain. Nach den Strategiekrachern *Rome* und *Medieval: Total War* kontrollieren Sie in *Spartan: Total Warrior* einen spartanischen Superkrieger, der in bester Hack&Slay-Manier in superber Optik Heerscharen von Römern verkloppt. Stellenweise unübersichtlich, aber verdammt spaßig und überraschend umfangreich. Prügel-Fans: zuschlagen! (LC)

HERSTELLER: Creative Assembly/Sega
INFO: www.totalwarriorgame.com
WERTUNG: GUT

NANOSTRAY


»Nervt schon ab Oktober: Weihnachtsbeleuchtung.«

Nintendo DS | Der DS hat sein erstes 2D-Ballerspiel! Bedanken dürfen Sie sich bei dem Münchener Entwickler Shin'en. *Nanostray* spielt sich ähnlich wie die indirekten Vorgänger *Iridion 1* und *2*. Sie lenken ein Raumschiff und ballern sich durch acht wunderhübsche Levels plus freispielbare Modi. Die gelungenen Endbosse trösten über den aufgesetzten Touchpad-Einsatz hinweg. Für zwischendurch empfehlenswert! (JO)

HERSTELLER: Shin'en Multimedia/THQ
INFO: www.nanostray.com
WERTUNG: GUT

SSX ON TOUR


»Genau wie Jesus bekommt dieser Herr gleich Kreuzprobleme.«

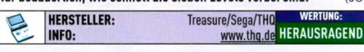
Xbox | Wir fassen uns kurz: Wer nur ansatzweise etwas mit überzogen dargestellten Schneesport-Titeln anfangen kann, sollte dieses Spiel kaufen. *SSX On Tour* bietet unglaublich abgefahrene Rennen auf einem oder zwei Brettern. Hier gilt es nicht einfach nur, als Erster ins Ziel zu rauschen oder haarsträubende Megatricks vom Stapel zu lassen. Sie prügeln sogar Ski fahrende Kinder von der Piste. Wundervoll! (AI)

HERSTELLER: EA Sports BIG/EA
INFO: www.easportsbig.com
WERTUNG: SEHR GUT

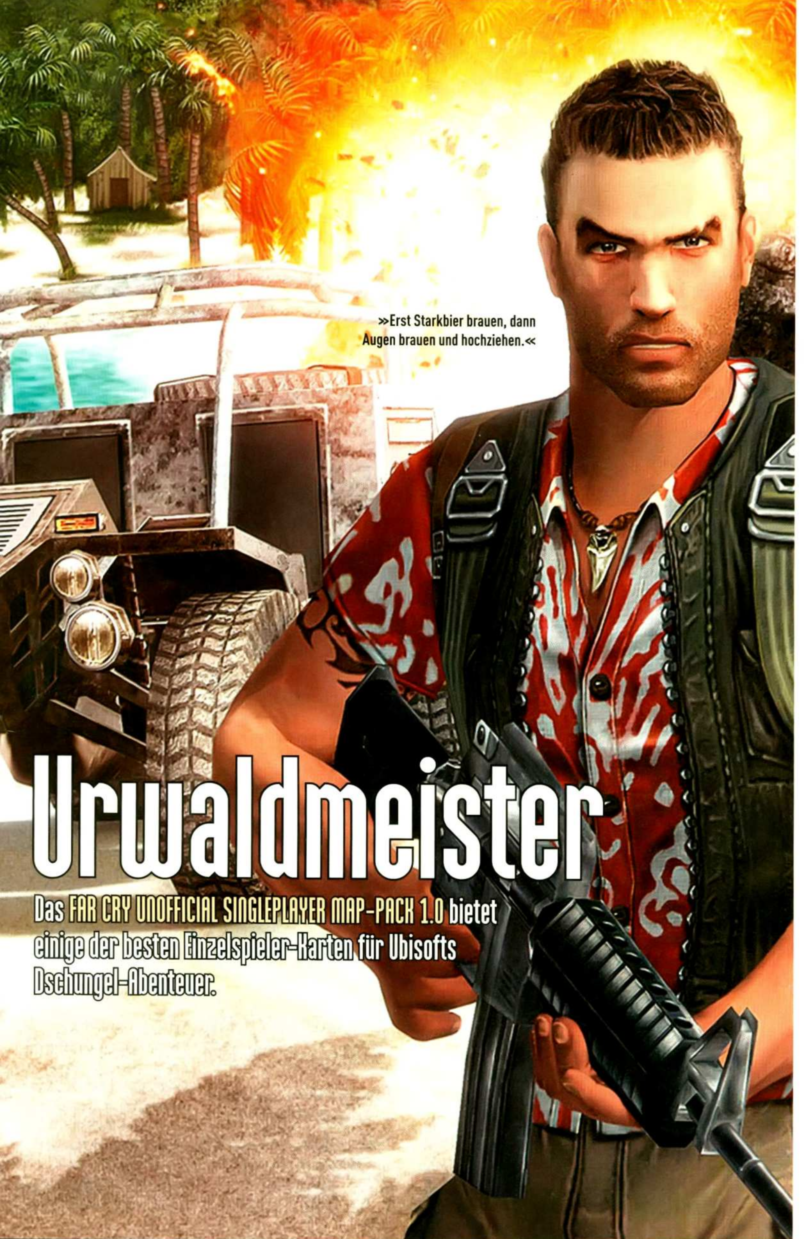
GUNSTAR FUTURE HEROES


»Irgendwann musste Forrest mit Gewalt gestoppt werden.«

GBA | Zwölf Jahre nach dem Mega-Drive-Original erscheint nun ein Nachfolger für den Game Boy Advance. Was das Hüpf-, Baller-, Prügelspiel bietet, erreicht nicht nur technisch das Limit der betagten Hardware: ein beeindruckendes und sehr abwechslungsreiches Action-Feuerwerk. Falls Sie *Astro Boy* mochten, dürften Sie *Gunstar Future Heroes* lieben. Versprochen! Nur bedauerlich, wie schnell die sieben Levels vorbei sind. (JO)


HERSTELLER: Treasure/Sega/THQ
INFO: www.thq.de
WERTUNG: HERAUSRAGEND

SPIELER FORUM



»Erst Starkbier brauen, dann Augen brauen und hochziehen.«

Urwaldmeister

Das FAR CRY UNOFFICIAL SINGLEPLAYER MAP-PACK 1.0 bietet einige der besten Einzelspieler-Karten für Ubisofts Dschungel-Abenteuer.

Für uns alle ist die Zahl 24 etwas ganz besonderes. *24* ist der Name unserer Lieblingsserie. 24 ist die Anzahl der Stunden, die ein PC ACTION-Redakteur täglich arbeitet und 24 ist die Anzahl der Karten, die das famose *Far Cry Unofficial Singleplayer-Map-Pack 1.0* enthält! Ja, Sie haben richtig gelesen. Fast 500 MByte groß ist das Ding und prall gefüllt mit den besten Karten, die man für kein Geld kriegen kann. Die genaue Auflistung aller Karten sehen Sie im Kasten auf der rechten Seite. Trotzdem möchten wir an dieser Stelle genauer auf einige der exzellenten Werke eingehen.

FÜR JEDEN ETWAS

Eine Karte, die uns ganz besonderen Spaß machte, war *Stuntmap 1.0* von Affenkönig. Der tierische Name kommt Ihnen bekannt vor? Ist ja auch kein Unbekannter, der junge Mann. So gehört er etwa auch zum Team, das am heiß ersehnten *Starship Troopers*-Mod für *Far Cry* bastelt. *Stuntmap 1.0* bietet genau das, was der Name vermuten lässt: Eine riesige Fahrzeug-Spielwiese im Südseeparadies. Sprungschanzen bis zum Abwinken, riesige Rampen und jede Menge Vehikel, die überall herumstehen. Natürlich besteht dieses Map-Pack nicht nur aus Spaßkarten zum Herumalbern. Da wäre zum Beispiel *Canyon Islands* von Jei Chen. Sieht sehr gut aus und stellt spielerisch eine ziemliche Herausforderung dar. Während es in den Außenarealen noch gesittet zur Sache geht, bricht in den Innenbereichen wirklich die Hölle über den Spieler herein. Das Korridorsystem bietet ja auch verflixt gute Versteckmöglichkeiten für allerlei fiese Gegner. Kommen wir nun zu *AECanyon* von AEon alias Christoph A. Loewe. Genau, das ist der Mensch, der auch schon die genialen Karten für

Beben 2, *Beben 3* und *Half-Life* gebastelt hat. Hier sollen Sie mit Doyles Hilfe einen geheimnisvollen Canyon erforschen. Was anfangs wie eine nette Wanderung durch die Natur anmutet, entpuppt sich als lebensgefährlicher Einsatz. Sieht super aus und spielt sich auch so! *AECanyon* basiert übrigens auf Cryteks Originalkarte Pier. Mist, jetzt sind wir schon am Ende angelangt. Bleibt uns nur noch, Normen Zedler zu danken. Der hat nämlich über 70 Karten mehrmals durchgespielt, um daraus die besten für dieses Map-Pack auszuwählen. Wahrlich ein echter Held der Jugend! AHMET ISCITÜRK

Info: www.farcry-maps.com

AUF DVD

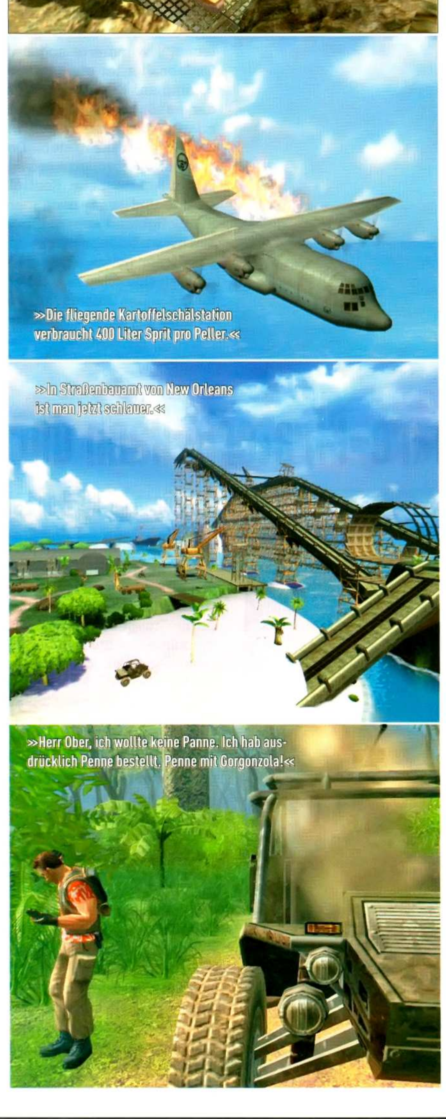
Maps zu: Far Cry
Autor: Diverse
Filename: Unofficial Singleplayer Mappack.exe
Voraussetzung: Far Cry
Pro + Contra:
+ Riesiger Umfang
+ Die besten Karten überhaupt

FAZIT: „Far Cry-Spieler leben länger mit Calgon ... äh, diesem Pack."

Die sind drin!

24 der besten *Far Cry* Einzelspieler-Karten hat Normen Zedler für dieses Pack zusammengetragen. Welche das sind und wer die einzelnen Karten gebastelt hat, sehen Sie hier.

- AEcanyon beta1 von AEon
- Ai2 v1.1 von Sandhesten
- Bridge von Schurke
- Canyon Islands von Jei Chen
- Dangerous Valleys von Skaarj
- Devils Coast v1.0 von Bold_One
- Devils Island v1.3 von henkbein
- Fairplay von Kai Benjamin
- Flashback prebeta1 von Birdhouse
- Hamakaruda v1.999 von Private_Paula
- Level1 von anonymous
- Madman v1.1 von Sandhesten
- Mensch von MRgott
- Missile Attack v1.16 von Lance
- Nickrock by Bluestrike
- Outpost22 v1.1 von d33dub
- Pigs v1.1 von ngolum
- Rally beta von acid999
- Sabotage von Stefan Weiß
- SP_nullify v1.0 von Alf-Life
- Stuntmap v1.0 von Affenkönig
- Survivor prealpha v0.1 von TalRasha
- Survivor 2 alpha von TalRasha
- Tigerland von Tiger



»Hannelore K. im Sonntagsanzug.«

»Die fliegende Kartoffelschälstation verbraucht 400 Liter Sprit pro Peller.«

»In Straßenbauamt von New Orleans ist man jetzt schlauer.«

»Herr Ober, ich wollte keine Panne. Ich hab ausdrücklich Penne bestellt. Penne mit Gorgonzola!«

INHALT

FAR CRY	
Unofficial Singleplayer Mappack	Seite 144
BATTLEFIELD 2	
Coop-Mod	Seite 146
Battlefield Nights	Seite 147
GOTHIC 2	
Piratenleben	Seite 146
EARTH 2160	
Superstorm 3	Seite 147
ACT OF WAR	
Mapping-Contest-Pack	Seite 147
UT 2004	
CTF Semiramis	Seite 147
Killing Floor	Seite 151
DOOM 3	
Recall to Hell	Seite 147
HALF-LIFE 2	
Minerva Metastasis	Seite 148
Farpoint	Seite 148
Dystopia	Seite 149
Neoforts	Seite 149
Venshinra	Seite 150
Browserspiele	Seite 150
Surf doch mal rum	Seite 152

GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de

»Nicht nur für Bahnkunden: Streifenkarten.«

»Völliger Unsinn: Binnen-Leuchtturm.«

Kooperation gelungen, Gegner tot!

Wenn ein Hersteller es nicht gebacken kriegt, springt die Community ein. So auch beim BATTLEFIELD 2 COOP-MOD.

Battlefield 2 | Codebasher ist für uns ein echter Held. Er gibt uns Hoffnung und Mut. Wir alle jammerten nur herum. Ganz Deutschland war am Boden! „Warum gibt es denn in *Battlefield 2* keinen anständigen Koop-Modus? Ich will nicht mehr leben!", wimmerte sogar unser Chefred vor sich hin. Doch Codebasher tat etwas dagegen, statt nur auf die anderen zu schimpfen. Er entwickelte auf eigene Faust einen Koop-Mod, der es *Battlefield 2*-Spielern erlaubt, im Team gegen bis zu 30 Bots anzutreten. Des Weiteren vergrößerte er viele Karten, fügte neue Kontrollpunkte und sogar noch mehr Flugzeuge und andere Karossen hinzu. Codebasher sorgte so für ein neues Spielgefühl und wir genießen Schlachten mit epischen Ausmaßen. Wir sind jetzt alle total glücklich!

AHMET ISCITÜRK

Info: http://users.on.net/~codebasher/

AUF DVD

Mod zu: Battlefield 2
Autor: Codebasher
Filename: coop_4.0_distro.exe
Voraussetzung: Battlefield 2
Pro + Contra:
+ Ein völlig neues Spielgefühl
- Stellenweise etwas buggy
FAZIT: „Macht ein astreines Spitzenspiel sogar noch besser."

Software-Piraterie kann doch schön sein!

Sie mögen GOTHIC 2 und stehen zudem auf Freibeuter-Gefühle? Dann ist der Mod PIRATENLEBEN genau Ihr Ding.



»Schlimm, Schiff am Kopf fest gewachsen.«

»Auf Fregatten nur in der Dämmerung zu sehen: Morgen-Tau, der Bruder von Pan-Tau.«

Gothic 2 | Der Nachfolger lässt noch auf sich warten, doch ausgehungerte Fans brauchen trotzdem nicht Däumchen zu drehen. Der *Gothic 2*-Mod *Piratenleben* haucht dem Rollenspiel aus deutschen Landen neues Leben ein und verwandelt das Ganze in ein echtes Piraten-Abenteuer. Es geht um Rhen, einen einfachen Arbeitersohn, der beschließt, Pirat zu werden. Interessanterweise ist *Piratenleben* storytechnisch einige Wochen nach dem Finale von *Gothic 2* angesiedelt. Daher erleben Sie zwar eine komplett neue Handlung, doch hin und wieder stoßen Sie auf Anspielungen, die den namenlosen *Gothic*-Helden betreffen und ein Wiedersehen mit alten Bekannten gibt es auch. Wie lange Sie das Abenteuer beansprucht? Rund 15 Stunden Spielzeit dürfen Sie für die drei riesigen Kapitel locker einplanen. Es gilt, komplett neue Bereiche, Gegenstände und Charaktere kennen zu lernen. Und sogar insgesamt zweieinhalb Stunden Sprachausgabe – intoniert von 17 Sprechern – integrierten die Macher! Kurz: Wer *Gothic* mag, wird *Piratenleben* lieben.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.piratenleben.com

AUF DVD

Mod zu: Gothic 2
Autor: Diverse
Filenamen: Piratenleben-1.0.exe, Piratenleben Sprache-1.0.exe
Voraussetzung: Gothic 2
Pro + Contra:
+ Geniale Freibeuter-Gefühle
+ Unglaublich umfangreich
FAZIT: „ Aye Aye Aye Verpoorten!"

Auf den Bund gekommen

Dank SUPERSTORM V3 helfen Ihnen in EARTH 2160 selbst KI-Parteien.


>>In Aktion: Selbstmord-Attentatsroboter der A.I. Qaida. Anführer der Einheit ist Osama bin Akku Laden.<<

AUF DVD

Mod zu: Earth 2160
Autor: Gary „SpaceTug" Mullins
Filename: earth2160_superstorm_v3.exe
Voraussetzung: Earth 2160
Pro + Contra:
+ **Allianzen mit KI-Fraktionen**
+ **Wettereffekte**
FAZIT: „Kleines Programm – riesige Auswirkungen!"

Earth 2160 | Frage: Was haben der PC ACTION-Redakteur Ahmet Iscitürk und der *Earth 2160*-Mod *Superstorm 3* gemein? Antwort: Beide erblickten im September das Licht der Welt. Das nur so am Rande, auch wenn es keine Sau interessiert. *Superstorm* für *Earth 2150* gehört zu den Lieblings-Programmen aller *Earth*-Fans und das auch völlig zu Recht. Die Modifikation erlaubt dem Spieler etwa, sich mit KI-Parteien zu verbünden. Auch ein Zuschauer-Modus, Wettereffekte und Statistiken im laufenden Spiel sind nun drin. AHMET ISCITÜRK

Info: www.insideearth.de/index_ger.php?page=11750

Das sind Gewinner-Typen!

Wir präsentieren voller Stolz: Die Sieger des ACT-OF-WAR-MAP-CONTEST.


>>Teil 2 heißt übrigens Geschlechtsact of War.<<

Act of War | Serdar Bellikli, Henner Rahlff und Peter Vesterling heißen die Sieger des Karten-Wettbewerbs, der in Zusammenarbeit von PC ACTION und www.planet-actofwar.de entstand. Weil aber auch die anderen eingesandten Karten sehr schön sind, präsentieren wir an dieser Stelle nicht nur die drei Gewinner-Maps, sondern gleich zehn Meisterwerke: *Battle for Paradise, Crossroads, Fight or Lose, Operation Desert Fox, Russia Conquest, Sunset Strike, Total War, Tver Harbour, Volcano Landscape* und *Waterfall.* Viel Spaß! AHMET ISCITÜRK

Info: www.planet-actofwar.de

AUF DVD

Mod zu: Act of War
Autor: Diverse
Filename: MAPCONTEST_05.exe, TUTORIAL_v1.03.exe
Voraussetzung: Act of War
Pro + Contra:
+ **Preisgekrönte Qualität**
+ **Neues Tutorial**
FAZIT: „Von Gewinnern für Gewinner!"

LIES MICH!

CTF SEMIRAMIS

UT 2004 | Toni Seifert ist ein Genie. Seine *UT 2004*-Karte *CTF Semiramis* ist so gut, dass wir in letzter Sekunde noch die Druckpressen anhielten, um das Ding ins Heft zu kriegen. Aus der Schule wissen wir, dass es sich bei Semiramis um die hängenden Gärten Babylons handelt und dementsprechend sieht die Karte auch aus. Da fühlt man sich als ballernder Krieger fast schon wie ein Rowdy, der die bezaubernde Idylle stört. Ganze sechs Monate hat Toni an *CTF Salamis* ... äh, *Semiramis* gearbeitet und das sieht man der grafisch eindrucksvollen Karte an. Installieren Sie das Ding einfach und freuen Sie sich mit uns. (AI)

Info: www.unrealplayground.com/maps.php?mapid=9411

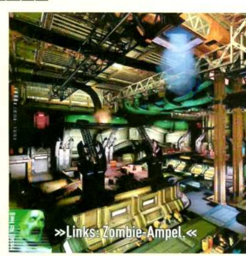
BATTLEFIELD NIGHTS

Battlefield 2 | Paris bei Nacht, Las Vegas bei Nacht und natürlich Istanbul bei Nacht. Alles Sachen, die man sich schon mal reinziehen sollte. Der Zusatz „bei Nacht" macht eben selbst aus *Baywatch* irgendwie etwas Edles. Das dachten sich auch die Jungs von den Stringer Studios und veröffentlichten jetzt ganz frisch *Battlefield Nights*, also einfach *Battlefield* bei Nacht. Darin spielen Sie bekannte *BF2*-Schlachten in der Dunkelheit, beziehungsweise in der Dämmerung. Da hätten wir uns noch Nachtsichtgeräte und Taschenlampen gewünscht, aber die werden erst in späteren Versionen eingebaut. Wer trotzdem schon mal zocken will zieht sich die Datei und merkt sich folgende IP: 72.36.152.26:16567. Da können Sie schon jetzt im Dunkeln munkeln. (AI)

Info: www.extreme-players.de/shownews.php?id=13112

RECALL TO HELL

Doom 3 | Der *Doom 3*-Mod *Recall to Hell* wurde soeben ein Jahr alt. Genauer gesagt feiert das Projekt selbst einjähriges Bestehen, denn der Mod befindet sich ja noch in der Entwicklung. Dafür ist die Webseite aber wirklich vorbildlich und enthält jede Menge Infos und Bildmaterial. Was Sie in *Recall to Hell* erwartet? Die Macher versprrechen eines der atmosphärisch dichtesten Spielerlebnisse. Positive Aspekte des Originals, wie etwa das Zusammenspiel von Licht und Schatten, will man weiter ausbauen. Negativ-Aspekte wie den monotonen Spielablauf wollen die Entwickler ausmerzen. Bis wir uns selbst davon überzeugen können, dauert es aber noch ein Weilchen. *Recall to Hell* ist nämlich erst zu rund 30 % fertig. Eisern durchhalten lautet also die Devise! (AI)


>>Links: Zombie-Ampel.<<

Info: http://recalltohell.d3files.com

HL2 PLAN OF ATTACK BETA 4

Half-Life 2 | Von dem beliebten *Half-Life 2*-Mod *Plan of Attack* ist die Beta 4 erschienen. Wie die Entwickler auf ihrer Website verlauten lassen, geschah das sogar schneller als erwartet. Das geniale Spielprinzip aus Strategie und Teamarbeit bleibt natürlich bestehen und wurde weiter verbessert. Neben ausgebügelten kleinen Fehlern, etwa bei der Kollisionsabfrage, flutschen mit der aktuellen Version auch frische Waffentexturen, zwei neue Spielergesichter und die komplett neue Karte Blaze auf Ihre Festplatte. Auch für Freunde der Planung ist mit dem neuen Strategie-Editor gesorgt, der sich kinderleicht bedienen lässt. Weitere Infos gibt es auf der offiziellen Homepage und der deutschen Fanseite www.plan-of-attack.net. (MB)

Info: www.planofattackgame.com

Was für ein Einfall!

Nicht nur das Leben ist umsonst. MINERVA: METASTASIS 1 auch. Dort attackieren Sie einen Combine-Stützpunkt.



»Seit Einführung des Dosenpfandes kämpfen die Penner um jede weggeworfene Büchse.«



»Club der Wettraucher: Auf die Plätze, fertig, Feuer!«

Half-Life 2 | Modder sind schon komische Menschen. Adam Foster zum Beispiel. Da nimmt er kurzum den Namen der griechischen Kunstgöttin (Minerva), bastelt eine Geschichte drumherum, die keiner versteht, und stellt auf seine Webseite nur okkulten Schnickschnack, dem höchstens *Manowar*-Fans etwas abgewinnen können. Ist aber auch egal, schließlich funktioniert der Mod einwandfrei. Die bösen Combine haben auf einer Insel einen Stützpunkt gebaut und wollen Massenvernichtungswaffen herstellen. Prompt flattern Sie mit einem Hubschrauber zum Eiland und nehmen die komplette Infrastruktur samt Insassen auseinander. Dabei erhalten Sie von einem ominösen Gönner Ratschläge und Aufgaben zugesteckt. Um nicht zuviel zu verraten, sagen wir Ihnen nur, dass sich tief unter der Insel ein düsteres Geheimnis verbirgt. Obendrein verspricht der emsige Programmierer weitere Teile der Gratis-Ballerei. Uns hat *Minerva: Metastasis 1* viel Spaß bereitet. Genau richtig, um die Wartezeit auf das Add-on zu verkürzen. RALPH WOLLNER

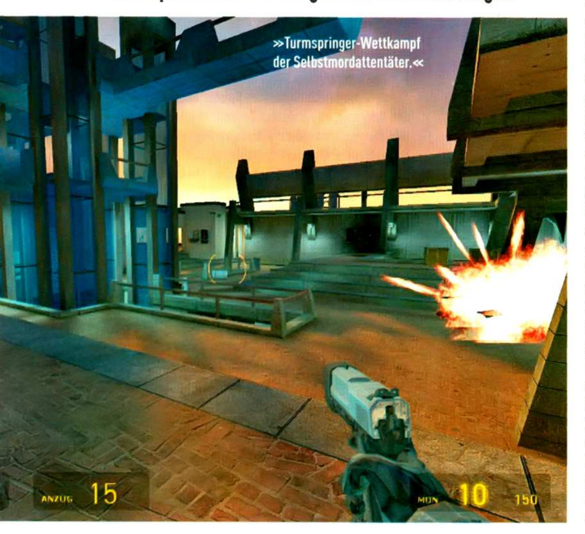
Info: www.hylobatidae.org/minerva

AUF DVD

Mod zu: Half Life 2
Autor: Adam Foster
Filename: Metastasis-1.exe
Voraussetzung: Half Life 2
Pro + Contra:
+ Kostenlose Unterhaltung mit viel Action
+ Hübsch gestaltete Umgebung
FAZIT: „Ein Pflicht-Download für Half-Life-2-Besitzer."

Klasse Kartenzwerg!

Die Deathmatch-Karte FARPOINT ist klein. Garantiert aber spannende Ballerorgien mit Überraschungen.



»Turmspringer-Wettkampf der Selbstmordattentäter.«

Half-Life 2 | Wer gern *Half-Life 2* im Deathmatch-Modus spielt, kann von Karten eigentlich nicht genug bekommen. Vor allem dann nicht, wenn Sie kostenlos sind. Zum Glück finden sich immer wieder nimmermüde Menschen, die scheinbar nichts Besseres zu tun haben als neue Kampf-Arenen zusammenzuschustern. Das hat den großen Vorteil, dass die Ego-Shooter-Gemeinde nicht nur in den aus dem Mutterspiel entnommenen Umgebungen herumflitzen, sondern frische Schauplätze vor die Nase bekommen. Bei *Farpoint* erwartet Sie ein Szenario, das sehr an die Gravitations-Maps von *Unreal Tournament 2004* erinnert. In dem verwinkelten Planeten-Stützpunkt geht so richtig die Post ab. Größter Pluspunkt ist das abwechslungsreiche Design. Während Sie im Keller durch enge Korridore hetzen und auf die plötzlich erscheinenden Feinde nur reflexartig reagieren können, bietet das ausladende Obergeschoss genügend Möglichkeiten, die Gegner aus sicherer Entfernung wegzuknacken. Dabei hat der virtuelle Architekt der Karte, Markus Reller, das gesamte Terrain mit explosiven Tonnen gewürzt. Das sorgt vor allem dann für Laune, wenn bei deftigen Massenkeilereien urplötzlich eine Kettenreaktion in Gang kommt und der halbe Level in die Luft fliegt. Trotz des labyrinthartigen Aufbaus fällt es leicht, sich zu orientieren und die Übersicht zu behalten. Weiterer Vorteil: *Farpoint* ist für Camper absolut ungeeignet. Wer auf flotte Schießereien im Stil von *UT 2004* steht, hat mit *Farpoint* seine helle Freude. Was für ein Geschenk! RALPH WOLLNER

Info: www.fileplanet.com

AUF DVD

Karte zu: Half-Life 2
Autor: Markus Reller
Filename: dm-farpoint.exe
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ Verwinkeltes Design
+ Strategisch geschickt gestaltet
FAZIT: „Gute Karte, die nichts mit dem HL2-Universum zu tun hat."

Gott sein Punk!

Ob DYSTOPIA am Ende etwas kostet oder nicht, steht noch nicht fest. Sicher ist nur, dass Sie mit einer handvoll Prolls gegen die Zukunftspolizei antreten.

Half-Life 2 | Punk's not dead? Bei *Dystopia* schon. Hier bekämpfen sich anarchische Punk Mercenaries und ordnungsliebende Corporate Security Forces (kurz: Corps). Besonders interessant: *Dystopia* spielt in unterschiedlichen Dimensionen. Zum einen gibt es die futuristisch gestaltete „reale" Welt, zum anderen den mysteriösen Cyberspace, der durch die grelle Darstellung richtig die Netzhaut verbrutzelt. In der Demo kommen Sie in den Genuss der Karte dys_vaccine. Hier versuchen die Punks, in ein schwer bewachtes Datenverabeitungszentrum der Corps einzudringen. In späteren Levels dringt die farbenfrohe Bande in den Cyberspace ein und hackt das Netzwerk der Corps. Bei der wilden Verfolgungsjagd wechselt man ständig zwischen den beiden Spielewelten hin und her. Dabei kommt man in einen regelrechten Rausch. Klasse! Ohne Teamgeist hat keine der Parteien eine Chance. Während ein Teil in der „irdischen" Welt die wichtigsten Stellungen hält, purzelt der Rest der Meute durch die digitale Fiktion und besetzt Knotenpunkte. Damit richtig Spaß aufkommt, gibt es jede Menge abgefahrene Waffen wie Katana oder Sci-Fi-Schrotflinte, mit denen man die Gegner zu kompaktem Datenmüll verarbeiten kann. Tolle Sache! Aus Zeitgründen hat es der Mod knapp nicht mehr auf unsere DVD geschafft. Wir liefern in Kürze nach, versprochen! RALPH WOLLNER

Info: www.dystopia-game.com



»Endlich amtlich: neuer Tron-Folger.«

»Anfängerfehler: Überfall auf die Fenster-Bank.«

Bau die Mauer wieder auf!

Bei NEOFORTS gibt's zwar keine Bananen, aber Sie dürfen sich einigeln. Für Einzelgänger ist der Mod dennoch nichts.



»Unangenehm: Wehen.«

»Getürmt: Hochstapler.«

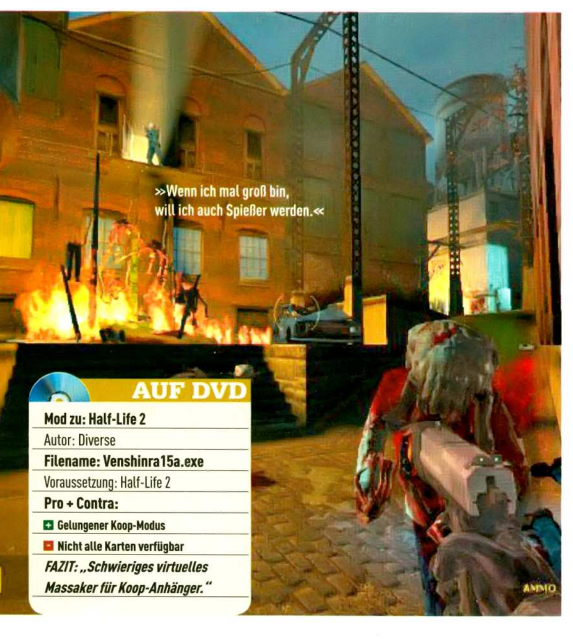
Half-Life 2 | Erinnern Sie sich noch an früher? Stundenlang Bauklötzchen aufeinander stapeln und dann das Werk mit einem schwungvollen Hieb zum Einsturz bringen. Beim Mod *Neoforts* ist das ganz genauso. Insgesamt können vier Mannschaften gegeneinander antreten. Im ersten Spielabschnitt, der Build-Phase, fummeln Sie gemeinsam mit den Kollegen eine möglichst massive Festung zusammen. Dazu nehmen Sie mit der Gravity-Gun diverse Bausteinchen auf und platzieren sie im Terrain. Am Ende stellen Sie noch Ihre Flagge auf und legen den Erscheinungspunkt fest. Mit Beginn der Kampfphase fallen die Mauern zwischen den Arealen. Jetzt erobern Sie nach Lust und Laune drauflos. Sieger ist die Mannschaft, die am meisten gegnerische Flaggen innerhalb des Zeitlimits einheimst. Das Ganze macht allerdings nur dann richtig Spaß, wenn Sie viele Mitspieler haben. Also: Ziehen Sie sich das Ding von der DVD, laden Sie ein paar Freunde ein und bauen Sie. So wie früher ... RALPH WOLLNER

Info: www.neoforts.com

AUF DVD

Mod zu: Half-Life 2
Autor: Diverse
Filename: neoforts152.exe
Voraussetzung: Half-Life 2
Pro + Contra:
+ **Sehr kreatives Spielprinzip**
+ **Bis zu vier Parteien gleichzeitig**

FAZIT: „Sehr unterhaltsames, aber auch zeitintensives Vergnügen."



»Wenn ich mal groß bin, will ich auch Spießer werden.«

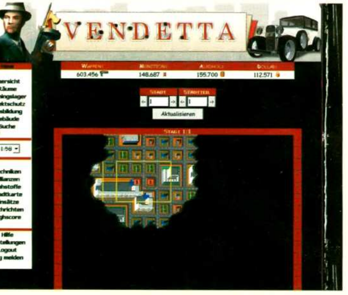
Meute heute!

Sind Sie einsam? Dann ziehen Sie sich die Modifikation VENSHINRA CO-OP und spielen HALF-LIFE 2 mit Freunden. Da kommt mindestens doppelt Freude auf.

Half-Life 2 | Der *Venshinra*-Mod beschränkt sich auf das Wesentliche von *Half-Life 2*: spaßige Herumballerei. Sinn der Sache ist es, die Herausforderungen gemeinsam mit anderen *HL2*-Fans zu meistern. Wer jetzt denkt, man spiele die gesamte Geschichte im Team durch, liegt aber falsch. Für die Mehrspieler-Orgie gibt es extra angefertigte Karten, die vor Feinden nur so strotzen. Das treibt den Schwierigkeitsgrad gewaltig nach oben. Solo bis zum Levelende zu gelangen, ist ein fast unmögliches Unterfangen. Zusätzlich zu den Hauskarten der Modder gibt es einige Landschaften, die dem Original entnommen wurden. Wie zum Beispiel das Grusel-Level Ravenholm. Laut Aussagen der Programmierer will die Bande in Zukunft weitere authentische *HL-2*-Umgebungen für den *Venshinra*-Mod herausbringen. Das ist auch angebracht, denn die Karten, die nichts mit dem eigentlichen Spiel zu tun haben, sind zwar mit Waffen gespickt, dafür aber optisch ein wenig trist. Für eine deftige Mehrspieler-Partie zwischendurch ist der Mod jedoch perfekt. Vor allem, wenn Sie ein eingespieltes Team haben. Dann stellen Sie fest, dass sie mit ein wenig taktischer Vorplanung mehr Erfolg haben. RALPH WOLLNER

Info: www.extreme-players.de

Ahoi, browse!



»Eingelaufen: New Orleans.«



»„Bist du Al Capone?" „Nein, ich bin Mascarpone!"«

Komm auf die schiefe Bahn!

Diesmal entführen Sie unsere BROWSERSPIELE tief in den Untergrund.

Die ganze Welt ist doch korrupt! Warum also nicht den ganzen Frust darüber in einem Gangster-Spiel verarbeiten? In bekannten Titeln wie *Mafia Inc.*, *World of Crime* und *Mafia 1930* dreht sich alles um die „ehrenwerte Gesellschaft". Neuester – und optisch edelster – Zugang der Mafia-Familie ist *Vendetta* (www.vendetta.de). Das Teil spielt zur Zeit der Prohibition in einer amerikanischen Großstadt. Viele Menschen verdienen ihr Geld mit selbst gebranntem Schnaps, heimlich ausgeschenkt in dubiosen Kneipen. Wichtiger als Dollar sind jedoch Waffen und Munition, die wie edelste Rohstoffe gehandelt werden. Unter manch einem Dach läuft deshalb parallel die Produktion von Waffen, Munition und Alkohol. Bekommt die Polizei Wind von dem lustigen Treiben, schmieren Sie einfach die Schmiere ... Nach und nach kann sich der Spieler in der Stadt ausbreiten und weitere Gebäude unter seine Kontrolle bringen. Nur: Die „lieben" Mitspieler verteidigen ihr Revier natürlich auch um jeden Preis. Weniger Alkoholbrenner, dafür mehr Hütchenspieler und Zuhälter findet man in *Mafia 1930* (www.mafia1930.de), das schon etwas länger seinen dunklen Geschäften nachgeht. *World of Crime* (www.worldofcrime.de) und vor allem *Mafia Inc.* (www.mafia-inc.de) haben mehr Ähnlichkeiten mit „klassischen" Wirtschaftssimulationen, wobei es natürlich auch in diesen Spielen ziemlich kriminell zugeht. Vor allem *Mafia Inc.* hat (trotz sehr schlichter Benutzeroberfläche) eine große und treue Fangemeinde – untrügliches Zeichen für gute Langzeitmotivation.

Um die alltägliche Kriminalität in deutschen Großstädten ist das *Ghettogame* (www.ghettogame.net) gestrickt. Hier vertickt der Spieler Schmuddelhefte und heuert Bordstienschwalben an, die keineswegs für den Eigenbedarf bestimmt sind.

Jetzt ist auch eine gute Gelegenheit, um bei *Syndicates* (www.syndicates-online.com) einzusteigen, das beliebte Spiel um Großkonzerne startete soeben in die 17. Runde. Ein weiterer Klassiker legte gerade die vierte Version auf: In *Space Assault* (www.spaceassault.de) bewirtschaften Zocker Planeten in den unendlichen Weiten des Universums. MARC BREHME



»Bläst heftig: Katrina.«

»Hat sich ausgesperrt: die Axt im Hause.«

Post-modernde Truppe

London ist ein gefährliches Pflaster. Bei KILLING FLOOR regiert in der englischen Metropole der virtuelle Tod.

UT 2004 | Dieser Mod hat mit dem Hauptprogramm überhaupt nichts mehr zu tun. Sowohl die Waffen als auch die Umgebung sind Eigenkreationen des fleißigen Mod-Teams von *Killing Floor*. Statt durch futuristische Arenen zu hopsen, schlurft Ihr virtuelles Ebenbild durch ein apokalyptisch anmutendes London. Sie gehören zu den wenigen, die eine Epidemie überlebt haben. Fast alle ehemaligen Bewohner schleppen sich als willenlose Zombies durch die düstere Stadt. Da das vor sich hin faulende Pack immer Appetit auf frisches Menschenfleisch hat, sind Sie so etwas wie ein wandelnder Imbisswagen. Mit großkalibrigen Waffen geht es den zum Glück langsamen Untoten an den Kragen. Seien Sie aber sparsam mit der Munition, denn ohne blaue Bohnen können Sie sich nur noch mit Ihren Fäusten gegen die Übermacht wehren. Lange geht das nicht gut. Zum Glück haben die Schöpfer des gruseligen Spektakels in der verwinkelten Stadt viele Dinge verteilt, die Ihnen das Leben ein wenig erleichtern. Besonders nett: Im Mehrspieler-Modus tritt man gemeinsam gegen die Zombies an.

RALPH WOLLNER

Info: www.killingfloor.freedomsnet.net/

AUF DVD

Mod zu: UT 2004
Autor: Diverse
Filename: Killing Floor.exe
Voraussetzung: Unreal Tournament 2004
Pro + Contra:
+ **Super gruselig**
+ **Klasse Mehrspieler-Modus**

FAZIT: „Wer UT2004 besitzt, MUSS diesen Mod herunterladen!"

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Modern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.halflife.de	Komplette Abhandlung der Themen *Half-Life 1* und *Half-Life 2*. Ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-4.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichen deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY

Gaming with Style!

Wer sich jetzt für das PC ACTION Abonnement entscheidet, erhält als kostenloses Dankeschön das Präzisions-Mauspad LIGHTPAD PRECISION von REVOLTEC!

Das LIGHTPAD PRECISION von REVOLTEC kombiniert auf einzigartige Weise innovatives Design und eine einmalige Beleuchtungstechnik mit höchster Funktionalität und ist damit gleichermaßen für Profi-Gamer, Office und Home-User geeignet. Das LIGHTPAD PRECISION besticht durch einen besonders aufwendig gefertigten Acrylrahmen, der über eingearbeitete Ornamente verfügt. Über einen USB-Anschluß wird das Pad mit Strom versorgt, die Beleuchtung kann über einen Drehregler am USB-Anschlusskabel in der Helligkeit variiert und auch ausgeschaltet werden. Besonders bei schnellen Action-Spielen kommt es auf Reaktionsvermögen und Präzision an. Die strukturierte Oberfläche ist die ideale Unterlage für optische und kugelbasierte Mäuse. Die Start- und Reibewiderstände fallen sehr gering aus und das Gleit- und Reaktionsverhalten ist sehr gut. Dank der fünf rutschfesten Standfüße an der Unterseite, bleibt das Pad auch in heißen Spiele-Situationen stabil.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: + 43 (6246) 8825277.

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/ 12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **Revoltec LightPad Precision (Green-Edition)**
(Art.-Nr. 002795)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA JA 07

SPIELE TIPPS

Black & White 2



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

KURZTIPPS

Battlefield 2 156
Dungeon Siege 2 156
Far Cry 156
Fable - The Lost Chapters 156
Serious Sam 2 156

SPIELETIPPS

Black & White 2 157
Serious Sam 2 167
World of Warcraft: Berufe & Trainer 161

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	6/05
Battlefield 2	8/05
Brothers in Arms: Road to Hill 30	6/05
Call of Duty: United Offensive	12/04
Codename: Panzers - Phase 2	9/05, 10/05
Conflict Global Storm	11/05
Desperados: Wanted Dead or Alive	5/05
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	2/05
Die Sims 2	10/04, 11/04
Doom 3	10/04
Dungeon Siege 2	10/05
Earth 2160	8/05, 9/05
Empire Earth 2	7/05
Fable - The Lost Chapters	11/05
Full Spectrum Warrior	11/04
Fußball Manager 2005	11/04
Gabriel Knight 3: B. d. H. - B. d. V.	12/04
GTA San Andreas	8/05, 9/05
Half-Life 2	2/05, 3/05
Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Knights of Honor	12/04
KotOR 2	4/05, 5/05
Medal of Honor: Pacific Assault	1/05
Need for Speed Underground 2	1/05
Pariah	7/05
Pirates!	3/05
Playboy: The Mansion	5/05
Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Rome: Total War	12/04
Spellforce: Breath of Winter	9/04
Spellforce: Shadow of the Phoenix	2/05
Splinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
Star Wars Battlefront	12/04, 1/05
Star Wars: Republic Commando	4/05
Stronghold 2	7/05
Swat 4	7/05
The Chronicles of Riddick	4/05
The Moment of Silence	12/04
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	2/05
Warhammer 40.000: Dawn of War	11/04
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05



»Spielt immer noch gern mit dicken Kanonen: Sibylle Bauch.«

Hilf mir mal kurz!

FAR CRY

Aktivieren Sie unsere Cheats und lehnen Sie sich entspannt zurück. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel, rechtsklicken darauf und wählen Eigenschaften. Im Register Verknüpfung schreiben Sie ans Ende der Zeile „Ziel" den Parameter **-devmode**. Während des Spielens öffnen Sie dann mit der **^-Zirkumflex-Taste** die Konsole. Dort tippen Sie die folgenden Befehle ein. **X** ersetzen Sie durch Zahlenwerte, mit **Tabulator** vervollständigen Sie die Eingabe. Achtung: Die selbst angelegten Speicherstände funktionieren nicht immer zuverlässig!

CHEAT	WIRKUNG
\ai_ignoreplayer 1/0	Gegner ignorieren Spieler ein/aus
\p_head_camera 1/0	Jacks Sicht ein/aus
\g_RadarRangeOutdoor x	Radarreichweite im Außenbereich
\e_fog 1/0	Nebel an/aus
\fov x	Sichtfeld in °
\game_Allow_AI_Movement 1/0	Gegner laufen an/aus
\p_fly_mode 1/0	Flugmodus ein/aus
\g_RadarRangeIndoor x	Radarreichweite in Gebäuden
\hud_crosshair 1/0	Fadenkreuz an/aus
\hud_damageindikator 1/0	Schadensanzeige aus/an
\hud_disableradar 1/0	Radar an/aus
\sv_netstats x	Verbindungsinformationen (0 bis 3)
\sensitivity x	Mausempfindlichkeit
\w_recoil_ma_degree 0	Waffe verzieht nicht
\p_fly_mode 1/0	Schweben ein/aus
\r_nodrawnear 1/0	Waffe zeigen an/aus
\i_mouse_accel x	Mausbeschleunigung
\i_mouse_accel_max x	Maximale Mausbeschleunigung
\load_level oder map Kartenname	Karte wechseln
\save_game name	Spiel speichern (mit Bezeichnung)
\load_game name	Spiel laden (mit Bezeichnung)

Der aktivierte Entwickler-Modus bietet Ihnen im Spiel zusätzliche Funktionstasten:

VORBELEGTE TASTE	FUNKTION
F1	Verfolgerperspektive
F2	Zum nächsten Kontrollpunkt
F3	Designer-Flugmodus
F4	Durch Wände fliegen
F7	Filmszenen abbrechen
F9	Schnellspeicher
F10	Schnellladen
o	999 Schuss für Waffe
p	Alle Waffen

BATTLEFIELD 2

Im Einzelspieler-Modus der ungepatchten Verkaufsversion lassen sich alle Waffen freischalten, sodass Sie schon mal für die Online-Gefechte mit dem neuen Kriegsgerät üben können. Wie Sie das anstellen? Ganz einfach, öffnen Sie mit einem Texteditor im Spielverzeichnis Battlefield **2\python\bf2\stats** die Datei **unlocks.py**. Dort finden Sie den Eintrag **defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]**. Ersetzen Sie die Nullen durch Einsen (**defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]**). Speichern Sie die Datei ab und schon haben Sie Zugriff auf alle Waffen. Wichtig: Machen Sie vorher eine Sicherheitskopie der Datei – wenn Sie online spielen, müssen Sie die unveränderte Datei benutzen, sonst droht Ihnen eine Key-Bannung seitens des Herstellers.

SERIOUS SAM 2 – DEMOVERSION

Drücken Sie im Spiel die ^-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie nun den Cheatcode **sam_iEnableCheats=1** ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen Sie die Konsole (nochmal die ^-Taste drücken). Gehen Sie mithilfe der **Escape-Taste** ins Spielmenü. Mit der **F1**-Taste gelangen Sie nun zu der Cheatauswahl, in der Sie bequem einstellen, ob Sam unverwundbar sein soll oder alle Levels freigeschaltet sind.

LIES MICH!

DUNGEON SIEGE 2

Es gibt einen Trick, mit dem sich langsam regenerierende Spezialfähigkeiten schneller aufladen lassen. Beispielsweise lädt sich der Kettenblitz fix, der Elementarzorn dagegen schneckenlangsam auf. Wenn Sie den Zorn-Spruch aktiviert haben, wechseln Sie schnell zum Kettenblitz. Sobald dieser Spruch wieder einsatzbereit ist, hat sich auch der Zorn-Zauber regeneriert.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Zwei Fundorte für die begehrten Silberschlüssel reichen wir Ihnen in dieser Ausgabe nach. Bei dem ersten Kandidaten handelt es sich um eine geänderte Fundstelle in der fertigen Verkaufsversion gegenüber unserem Testexemplar (PC ACTION 11/2005). Anstatt im Level Witchwood-See zu angeln, buddeln Sie nun an der roten Statue, um einen Schlüssel zu finden. Wenn Sie in Bowerstone-Süd unterwegs sind, kennen Sie sicher schon den Lehrer, der Ihnen fleißig Bücher abnimmt. Bringen Sie ihm alle Bücher, die Sie finden – er wird Ihnen daraufhin bei dieser Gelegenheit einen Silberschlüssel zum Dank überreichen. Witzige Alternative: Es gibt einen Trick, mit dem Sie unendlich viele Schlüssel bekommen können: Voraussetzung ist, dass Sie eine Aufgabe angenommen haben, die in einem Gebiet mit einem versteckten Schlüssel spielt. Gut geeignet ist zum Beispiel der frühe Auftrag „Schützt die Obstfarm" oder auch „Sucht den Archäologen". Vergewissern Sie sich, dass Sie Angel und Spaten im Gepäck haben. Marschieren Sie zum gewünschten Schlüsselfundort in der Auftragsregion und nehmen Sie das gute Stück an sich. Jetzt speichern Sie das Spiel ab (Helden-Spielstand). Danach laden Sie diesen Speicherpunkt sofort wieder. Ihr Charakter betritt die Welt vor dem zuvor aktivierten Aufgaben-Start. Der erbeutete Schlüssel ist jedoch immer noch im Inventar. Starten Sie den Auftrag erneut. Wenn Sie nun das Gebiet mit dem Schlüsselfundort wieder betreten, finden Sie den Schlüssel erneut. Jetzt wiederholen Sie die Aktion, bis 30 Schlüssel an Ihrem Bund klingeln ...

Black & White 2

Gut oder böse – für beide Varianten geben wir Ihnen Grundlagentipps mit auf den Weg in den Aufbau-Strategie-Hit BLACK & WHITE 2. Möchten Sie dank eindrucksvoller Städte gewinnen oder die Inseln lieber in Schutt und Asche legen?

DER GUTE GOTT

Wie erhöhe ich den Eindruck meiner Stadt?

1. Durch besonders aufwendige und schöne Gebäude erhöhen Sie den Eindruck Ihrer Stadt. Achten Sie auf die Bedürfnisse der Dorfbewohner (zu sehen am Stadtzentrum) und sorgen Sie dafür, abwechslungsreich zu bauen. Das bedeutet: Stellen Sie nicht immer nur Villen hin, sondern platzieren Sie auch mal einige Landhäuser und dergleichen. Der Standort ist ebenfalls wichtig – verteilen Sie Ihre Gebäude also stets. Es dürfen auch ruhig mehrere Tempel, Universitäten oder Badehäuser sein, denn Gebäude wie diese machen besonders viel her. Verbinden Sie auch unbedingt alle Gebäude mit Straßen, das erhöht den Eindruck nochmal ein Stück.

2. Bauen Sie keine Gebäude wie Hochhäuser oder reguläre Häuser; auch Folterkammern und Kopfspieße haben in der Stadt eines guten Gottes nichts verloren! Das Gefängnis hingegen erhöht das Gefühl von Sicherheit und ist demzufolge auch in einer guten Stadt gern gesehen.

Wie teile ich mir meine Erzbestände richtig ein?

1. Als Rohstoffe gelten Holz, Erz und Nahrung. Holz und Nahrung sind reproduzierbar und relativ einfach zu handhaben. Schwieriger ist es bei Erz, da Sie davon nicht nur jede Menge zum Bau besonders eindrucksvoller Gebäude benötigen, sondern weil es auch äußerst rar ist und sich nicht erneuert. Bilden Sie einige Dorfbewohner als Minenarbeiter aus und bauen Sie auf jeden Fall früh eine Schmelze, um den Erzertrag zu erhöhen. Je mehr Veredler darin arbeiten, um so höher ist der Bonus.

2. Wenn Sie Ihre Stadt in einem gemäßigten Tempo ausbauen, ist der Bedarf an Erz kein großes Problem, da Sie a) als guter Gott kein Erz für ein starkes Militär benötigen und b) von den Dörfern, die sich Ihnen im Laufe der Mission anschließen, meistens eine Menge Rohstoffe ganz umsonst geliefert bekommen.

Wie sorge ich für genügend Holzvorräte?

1. Um Ihre Holzbestände auf vernünftigem Niveau zu halten, sollten Sie sich früh im Spiel den Wasserzauber kaufen. Rupfen Sie einige Bäume in Ihrem Einflussgebiet aus und pflanzen Sie sie in einen fruchtbaren Bereich (ist grün markiert, sobald Sie ein Feld oder eine Wiese anlegen wollen). Sorgen Sie auch für genügend Platz, um Ihre Baumplantage anzulegen. Gießen Sie die Bäume nun regelmäßig mit dem Wasserwunder.

2. Lehren Sie Ihre Kreatur, es Ihnen gleich zu tun. Zudem können Sie ihr beibringen, seine Notdurft an Bäumen zu verrichten – das wirkt wie ein Dünger. Teilen Sie einige Dorfbewohner zudem als Förster ein. Bauen Sie auch früh ein Sägewerk, um Ihre Holzproduktion zu verbessern.

Wie kann ich für ausreichend Nahrung sorgen?

1. Für Ihre Nahrungsversorgung gehen Sie ähnlich wie bei der Holzproduktion vor. Felder also in fruchtbaren Bereichen anlegen und regelmäßig gießen. Die Kreatur leistet ihren Beitrag, indem sie Felder gießt und düngt, während einige Dorfbewohner zu Farmern umgeschult werden.

2. Einige Mühlen in der Nähe der Felder sorgen für höhere Erträge.

Wie erhöhe ich die Geburtenrate?

1. Natürlich brauchen Sie einige Brüter und genügend Unterkünfte. Fruchtbarkeitsstatuen erhöhen den Eindruck und die Geburtenrate. Sie haben einen kleinen Einflussbereich und machen sich besonders in Wohngebieten und an Straßenkreuzungen gut. Bauen Sie die Statuen daher reichlich.

Was macht meine Kreatur?

1. Vieles! Lehren Sie sie unbedingt, Rohstoffe zu sammeln und Gebäude zu bauen. Felder und Bäume sollte sie gießen lernen, kaufen Sie ihr also das Wasserwunder. Falls der Gegner angreift, ist die Kreatur Ihre beste Verteidigung – deshalb sollte sie relativ früh das Feuer- und Blitzwunder lernen. Um sich gegen feindliche Kreaturen zur Wehr setzen zu können, sollte sie regelmäßig mit Baumstämmen und Erzfelsen trainieren.

2. Lassen Sie sie im Gehege schlafen, damit sie schneller wächst. Und natürlich darf sie nicht die Dorfbewohner fressen! Das ist ein absolutes Tabu. Gewöhnen Sie Ihre Kreatur an Korn als Hauptnahrung und, wer mag, auch an einige Tiere, die auf den Wiesen (ent-)stehen. Zudem sollte Ihre Kreatur die Dorfbewohner bei Laune halten. Kaufen Sie dem Viech den Teddy als Spielzeug, um etwaige Stimmungsschwankungen schnell ausgleichen zu können.

DER BÖSE GOTT

Liebesgrüße aus Mordor

1. Damit Ihr künftiges Reich auch so richtig fies und gemein wirkt, beachten Sie einfach einige Grundsätze beim Bauen. Natürlich benötigen Ihre Einwohner auch Wohnraum – verzichten Sie dabei aber auf Gebäude wie Villen und Landhäuser. Platzieren Sie vielmehr Hütten, einfache Häuser und später vor allem Wolkenkratzer. Letztere werden allerdings erst als böse gewertet, wenn Sie daraus richtig hohe Wohnsilos konstruieren. Die Wolkenkratzer erstellen Sie blockweise, sprich, sobald ein Wohnquader fertig gestellt ist, setzen Sie darauf das nächste Quartier und so weiter.

2. Achten Sie auf das Gesinnungs-Icon, wenn Sie ein Gebäude platzieren, so erkennen Sie



Bei solch einladenden Gebäuden wie dem Badehaus ist es nicht verwunderlich, dass sich die Bewohner pudelwohl fühlen und Sie als guten Gott loben.



Auch als gut gesinnter Spieler kommen Sie um eine Basisverteidigung nicht herum. Setzen Sie dabei auf das Schildwunder.

gleich, ob das Gebäude der guten oder bösen Gesinnung entspricht. Auch das Ausreißen überflüssiger Bäume zählt als böse Aktion. Schmeißen Sie die Stämme einfach zu Boden, Ihre Förster kümmern sich dann schon um den Holzertrag.

3. Natürlich dürfen Sie die Wünsche und Bedürfnisse Ihrer Bürger nicht ganz außer Acht lassen, sonst wird Ihr Volk ineffektiv. Tavernen fördern beispielsweise die Zufriedenheit, stehen aber gleichwohl für die böse Gesinnung. Mörderspieße und Folterhöhlen erhöhen die finstere Wirkung Ihrer Stadt und fördern gleichsam die Sicherheit.

4. Gerade am Anfang greifen Sie des Öfteren noch beim Bauen hilfreich ein, was natürlich als gute Tat zählt. Wenn Sie aber ansonsten überwiegend böse Taten ausführen, wirkt sich das nicht so dramatisch aus.

5. Alt gewordene Einwohner arbeiten langsamer. Picken Sie sich solche Männchen einfach heraus und stecken Sie diese – nein, nicht ins gut gesinnte Altersheim –, sondern in die Opferschale des Altars.

Kreaturenerziehung

1. Schon von klein auf lässt sich Ihr „Kuscheltier" zu einer furchtbaren Bestie entwickeln. Bringen Sie dem Tierchen sofort bei, sich ausschließlich von Menschen zu ernähren. Wenn Sie dabei nicht nur auf eigene Bewohner zurückgreifen möchten – kein Problem, Ihr Tier kann auch lernen, fremde Dorfbewohner zu verspeisen.

2. Beginnen Sie frühzeitig mit dem Muskeltraining des Haustiers. Nutzen Sie dafür Bäume und Felsen. Behalten Sie beim Training die Kreaturstatistik im Auge, um den Fortschritt abzulesen. Ihr Schützling kann auch an Mauern oder Felsen seine Kampfkraft trainieren. Binden Sie ihn einfach an und befehlen Sie den Kampf. Innerhalb kurzer Zeit entwickelt er sich zur Kampfmaschine.

3. Spielen muss die Kreatur auch – klar, dass Ihr Tier eine Voodoo-Puppe bekommt. Die macht das Viech mit der Zeit so richtig fies. Wollen Sie es mit der Boshaftigkeit auf die Spitze treiben, lassen Sie die Kreatur ihre Häufchen auf die Bevölkerung machen. Auch das Werfen von Dorfbewohnern steht auf dem Unterhaltungsprogramm für Ihren Zögling – das gibt weitere Punkte in Richtung des Bösen.

4. Sparen Sie sich Tributpunkte auf, um der Kreatur später Angriffszauber zu kaufen. Blitz- und Feuerzauber sind klasse, um mit großen Gegnerhorden fertig zu werden. Spendieren Sie der Kreatur auch den Heilzauber, da Sie das Kerlchen nicht außerhalb Ihres Einflussbereichs heilen können.

Erz, Nahrung, Nachwuchs – „Rohstoffe" fürs Heer

1. Als Fiesling steht Ihnen der Sinn danach, die gegnerischen Städte militärisch zu erobern? Dann benötigen Sie ein schlagkräftiges Heer. Da die Soldaten jedoch nicht wie bei anderen Strategiespielen einfach aus dem Nichts erschaffen, sondern aus der männlichen Bevölkerungsschicht abgezogen werden, ist ein wenig Vorarbeit nötig.

2. Beschleunigen Sie die Geburtenrate in Ihrer Stadt – sprich, setzen Sie so viele Brüter wie möglich ein und verteilen Sie Fruchtbarkeitsstatuen in den Wohnsiedlungen.

3. Parallel dazu kurbeln Sie die Nahrungsmittelproduktion an. Jedes Heer vertilgt nämlich die doppelte Ration eines Zivilbürgers. Legen Sie in den fruchtbaren Regionen große Felder an und erhöhen Sie die Produktivität durch den Einsatz von Mühlen. Packen Sie dort auch Veredler rein, um zusätzliche Boni zu erhalten.

4. Der Rohstoff Erz ist ein stark limitierender Faktor im Spiel, ist aber für die militärische Rüstung nötig. Als böser Spieler optimieren Sie daher unbedingt den Erzabbau. Errichten Sie auf jeden Fall eine Schmelze in der Nähe einer Mine. Besetzen Sie die Schmelze ebenfalls mit Veredlern.

5. Halten Sie als wachsamer Gott Ausschau nach umherliegenden Erzbrocken und befördern Sie diese eigenhändig ins Lager. Ihre Kreatur kann dabei behilflich sein, Erzbrocken außerhalb Ihres Einflussbereichs aufzusammeln und ins Dorf zu tragen.

6. Solange auf den Karten keine gegnerischen Verteidigungsanlagen vorhanden sind, genügt es, mit 50er-Trupps Bogenschützen und Schwertkämpfern vorzugehen. Quasi als General führen Sie Ihr Tier mit. Achten Sie darauf, dass die Kreatur einem Heer eine Moralverbesserung spendiert (mit der Soldatenleine an die Streitmacht binden).

Krieg und kein Frieden

1. Sobald Ihr Heer steht, gehen Sie zum Angriff über. Verfügt der Gegner über Verteidigungsanlagen, nehmen Sie drei bis vier Katapulte mit. Alternativ setzen Sie Ihre Kreatur als Mauerbrecher ein. Schlachten auf offenem Feld initialisieren Sie am besten mit der Kreatur. Sobald diese in einem Kampf verwickelt ist, ziehen Sie Bogenschützen nach, die Unterstützungsfeuer geben. Ausbrechende Einheiten fangen Sie einfach mit Schwertkämpfern ab.

2. Befestigte Städte greifen Sie so an: Zuerst ist eine Mauerbresche zu schlagen – warten Sie danach kurz ab, ob der Gegner eventuell Truppen aussendet, die Sie dann vor den Mauern abfangen. Stürmen Sie mit Schwertkämpfern das Stadtzentrum und gehen Sie in die Eroberung über. Kreatur und Bogenschützen geben dabei Rückendeckung, falls weitere Truppen auftauchen.

3. Leisten Sie sich im Laufe des Spiels die aggressiven Wunder, schleudern Sie Angreifern Blitze, Feuerbälle, Meteorkugeln entgegen.

4. Setzen Sie bei der Stadt-Verteidigung auf Maueranlagen und besetzen Sie diese mit Bogenschützen. In der Regel genügt das, um mit anrückenden Soldaten fertig zu werden. Setzt der Gegner jedoch Katapulte ein, schicken Sie entweder Ihre trainierte Kreatur hinaus oder greifen selbst mit aggressiven Wundern (Feuer, Blitz) ein, um die Bedrohung loszuwerden.

5. Investieren Sie in die teuren Mythenwunder. Vulkan und Erdbeben sind dabei natürlich die Favoriten für böse Spieler. Die Aufladezeiten der Mythenwunder dauern recht lange – beschleunigen Sie den Vorgang, indem Sie Massen von Gläubigen beten lassen (30 bis 50 Bewohner dürfen es schon sein). Bevor Sie ein solches Wunder einsetzen, speichern Sie besser ab. Da Sie den Spruch nicht direkt im Einflussbereich des Gegners einsetzen können, probieren Sie ein wenig herum, an welcher Stelle sich effektiv Schaden zufügen lässt.



Mithilfe eines gut platzierten Orkan-Wunders radieren Sie ratzfatz die große japanische Armee aus. Vorsicht: Es reißt eigene Truppen ebenfalls mit.



Unsere Kreatur hat inzwischen den Feuer-Zauber gelernt. Kommt es zum Kampf, setzt Ihr Haustier den Spruch automatisch gegen feindliche Heere ein.

Die dritte Insel

1. Auch wenn es sich hauptsächlich noch um eine Tutorial-Insel handelt, nehmen Sie sich Zeit, Ihre Kreatur auszubilden. Alles, was das Tierchen jetzt schon lernt, kommt Ihnen später zugute, da Sie auf den schwierigeren Inseln wenig Zeit zu weiterem Kreaturentraining übrig haben.

2. Schauen Sie sich alle Aufgaben im Menü an und erfüllen Sie diese. Nur so gelangen Sie an die wertvollen Tributpunkte, mit denen Sie sämtliche Verbesserungen bezahlen.

Aufgabe: Vaterschaftsklage

Sobald Sie einige Häuser in Ihrer Stadt gebaut haben, entsteht etwas abseits ein Wohnhaus, das eine Aufgaben-Rolle bereithält. Ein wütender Vater wirft Ihnen vor, seine Tochter geschwängert zu haben. Den Vorwurf lassen Sie als göttlicher Weltenlenker natürlich nicht auf sich sitzen. Folgen Sie mit der Hand der werdenden Mutter – sie verschwindet in einem zufällig ausgewählten Häuschen in der Stadt. Nun schnappen Sie sich den Vater und setzen ihn direkt vor der Tür ab.

Aufgabe: Bring den Hahn zum Schweigen

Am Steinbruch lagert ein Hirte, der von einem Gockelhahn genervt ist. Sie können das Biest nicht einfach mit einem Felsen oder ähnlichem plätten. Seien Sie schlau und manipulieren Sie die Tageszeiten. Wechseln Sie mehrmals hintereinander von Tag auf Nacht. Der Hahn kräht jedes Mal und ist schließlich heiser. Auftrag erfüllt.

Aufgabe: Finde alle Schilder

Die Aufgabe ist echt hirnrissig, da Sie sich den Wolf suchen und gerade mal 2.000 Tributpunkte dafür erhalten. Klappern Sie langsam die Inselkante ab und zoomen Sie bloß nicht zu weit heraus, sonst erkennen Sie die Holzschilder nicht mehr. Einzelne Exemplare finden Sie am Strand, bei den Erzminen und sogar im Wald versteckt. Suchen Sie systematisch, um auch alle Exemplare aufzustöbern.

Die vierte Insel

1. Auf diesem Eiland stehen Ihnen erstmals sämtliche Gebäude zur Verfügung, sofern Sie sich diese leisten können. Jede Neuerung kostet eine Menge Tribut. Überlegen Sie sich daher gut, was Sie sich anschaffen möchten.

2. Passen Sie die Investitionen Ihrer Spielweise an – wir sagen Ihnen, auf was alles zu achten ist. Um in den vollen Spielgenuss von *Black & White 2* zu kommen, raten wir Ihnen, diese Karte nicht militärisch, sondern durch optimale Stadtentwicklung zu lösen.

Der Start

1. Egal, ob Sie den guten oder bösen Gott spielen – errichten Sie so schnell es geht Mauern um Ihre Heimatstadt. Die Wikinger warten nicht lange mit ersten Angriffen.

2. Trainieren Sie Ihre Kreatur an Bäumen und Felsen, damit das Tierchen stark wird.

3. Leisten Sie sich auch den Blitzzauber für Ihr Kuscheltier. Damit sind Sie in der Lage, die gegnerischen Armeen abzuwehren.

4. Wenn Sie merken, dass die Kreatur beim Kämpfen zu viel Schaden erleidet, investieren Sie in eine Verteidigungsarmee – 100 Soldaten sollten dafür genügen.

Spielplatz der Götter

1. Planen Sie Ihre Hauptstadt großzügig – um Ihr Startgebiet zügig zu vergrößern, platzieren Sie frühzeitig zwei, drei Tempel.

2. Überprüfen Sie, wo die fruchtbaren Gebiete liegen und ziehen Sie eine Straße rum. So lassen sich exakt abgegrenzte Felder anlegen. Planen Sie gleich die Anlage von Kornspeichern ein und besetzen Sie diese mit Veredlern.

3. Halten Sie die Mauern geschlossen und steigern Sie stetig den Eindruckswert Ihrer Stadt. Sobald die Ortschaften Hügelfarm, Metbinge und Thordal zu Ihnen übergelaufen sind, ziehen Sie mit Ihrer Kreatur und einer Soldatenarmee (100 Einheiten) los, um die entsprechenden Stadtzentren zu erobern. Ihr Ziel ist es, die engen Zugangswege in den verschneiten Bergen schnell mit Mauern abzusperren. Sobald Helvale sich Ihnen unterworfen hat, errichten Sie auch dort ein Mauerbollwerk. Jetzt können Sie in Ruhe weitersiedeln.

4. Sägewerke sind auf dieser Insel noch nicht nötig, da es Wälder und damit Holz in Massen gibt. Eine Ihrer Aufgaben besteht ohnehin darin, die komplette Insel abzuholzen. Diese Unternehmen dauert zwar eine ganze Weile – die Belohnung in Höhe von 30.000 Tribut-Punkten ist es aber allemal wert.

5. Damit Sie abwechslungsreich bauen können, legen Sie sich nach und nach folgende Verbesserungen zu:

Fruchtbarkeitsstatue
Kinderkrippe
Pflanzenmarkt
Statuenmarkt
Taverne
Brunnen
Lampe
Säule
Namensbrunnen
Universität
Friedhof

Aufgabe: Legion der Untoten

Nachts ist eine Aufgabe an der nordöstlichen Gruft verfügbar. Aktivieren Sie die Grabsteine in der Reihenfolge: unten links, oben rechts, oben links, unten rechts, oben mitte. Danach untersteht Ihnen eine Geisterarmee.

Aufgabe: Nussöl

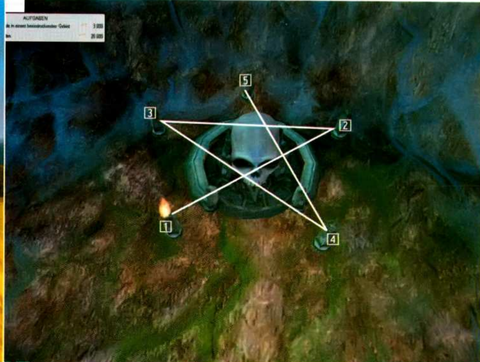
Nehmen Sie die vereiste Inselgruppe unter die Lupe, dort gibt es eine silberne Aufgaben-Rolle zu entdecken: Es steht mal wieder eine kleine Wurfübung auf dem göttlichen Tagesplan. Keine Sorge, Sie haben mehr als genug Versuche, die Fässer ins jeweilige Ziel zu werfen. Am schwierigsten ist der letzte Wurf – versuchen Sie, das Holzfässchen an der Felswand entlangkugeln zu lassen, sodass es in Richtung Zielstelle kullert.

Aufgabe: Die „Nervensäge"

Wer *Black & White* kennt, erinnert sich bestimmt an den urkomischen Camper auf der dritten Insel, den Sie kreuz und quer umherwerfen konnten, um so auch außerhalb Ihres Einflussbereichs kurzzeitig göttlich tätig zu sein. Den Knilch finden Sie am Strand, ganz in der Nähe Ihres Startgebietes, vor einer kleinen Höhle. Nach jedem Wurf flitzt der Kerl schurstracks zu seinem Lagerplatz zurück. STEFAN WEISS



Bei dieser Aufgabe auf der dritten Insel können Sie sich glatt die Haare raufen. Die Holzschilder sind auf der ganzen Insel verteilt und teilweise nur schwer zu entdecken.



Aktivieren Sie die fünf Fackeln an der Gruft in der gezeigten Reihenfolge. Sie bilden dadurch ein Pentagramm, das Ihnen eine geisterhafte Untotenarmee beschert.

Schlau am Bau: Darauf sollten Sie achten!

Black & White 2 hat einen wahnsinnig großen Experimentierkasten namens Bau-Modus. Wer seine Gebäude einfach wild in der Gegend platziert, stellt recht schnell fest, dass die Einwohner dauernd meckern, obwohl Sie doch alle geforderten Gebäude errichtet haben. Die Frage ist allerdings, wo Sie diese hingesetzt haben. Eine abseits gelegene Taverne oder eine Universität umgeben von Feldern ist nicht besonders effektiv. Wir zeigen Ihnen anhand einiger Beispiele, wie effektive Stadtviertel aussehen, damit Sie hohen Eindruck beim Gegner schinden.



Wenn Sie ein Gebäude (hier der Tempel) errichten, halten Sie die Maustaste eine kurze Weile gedrückt. Grüne Icons zeigen Ihnen, wo und wie sich der Bau auswirkt.



Sparen Sie nicht mit Straßenlampen, die Ihre Stadt verschönern. Das Gute daran: Die Lichtspender benötigen nur wenig Platz und lassen sich zwischen Häusern platzieren.



Straßen, die nur noch wenig Platz für Gebäude lassen, eignen sich hervorragend, um dort solche prächtigen Säulengänge anzulegen, die sich positiv aufs Stadtbild auswirken.



Eine gut florierende Landwirtschaft ist die Basis für die ausreichende Ernährung Ihrer Bevölkerung. Legen Sie große, von Straßen umsäumte Felder an und denken Sie an Kornspeicher.



Klare Fehlentscheidung – die Universität hat auf dem fruchtbaren Land nichts verloren und liegt viel zu abgelegen, um sich effektiv auf die Laune der Einwohner auszuwirken: abreißen.



Nehmen Sie sich die Zeit, immer wieder mal ganz nah an die öffentlichen Gebäude heranzuzoomen. So überprüfen Sie, ob die Einrichtungen auch wirklich effektiv genutzt sind.

World of Warcraft: Berufsberatung

Handwerk hat goldenen Boden – auch in WORLD OF WARCRAFT: Es gibt eine Fülle an Möglichkeiten und Rohstoffe in rauen Mengen. Doch welcher Beruf bringt welche Vor- und Nachteile? Wir beraten Sie gern!

Allgemeines

Die Wahl des Berufs ist in *World of Warcraft* keine einfache Entscheidung, begleitet Ihr Job Sie im Normalfall doch bis Level 60 und darüber hinaus. Es bleibt grundsätzlich eine Frage Ihres persönlichen Geschmacks, ob Sie eine Aufgabe wählen, die sich besonders für die eigene Klasse eignet, oder ob es doch lieber etwas sein soll, womit Sie besonders schnell Geld verdienen. Auf diesen Seiten möchten wir Ihnen die Entscheidung mit handfesten Tipps und Tricks erleichtern. Als Bonus haben wir noch eine Liste mit nahezu allen Trainern in Azeroth zusammengestellt. Beachten Sie bitte: In dieser Tabelle sind die Nichtspielercharaktere (NPCs) mit den Koordinaten der Riesenkarte versehen, die dem *World of Warcraft*-Sonderheft (ebenfalls erschienen bei Computec Media und weiterhin im Handel erhältlich) beiliegt. Sie können die Karte per Nachbestellung über unseren Leserservice beziehen, wenn Sie das Sonderheft besitzen. In diesem Fall senden Sie bitte eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de. Wir weisen darauf hin, dass aufgrund der großen Nachfrage nur noch begrenzte Stückzahlen der Karte auf Lager sind und wir deshalb nicht jeden Nachlieferwunsch berücksichtigen können. Auch ohne die Karte werden Ihnen unsere Tipps aber mit Sicherheit den Umgang mit *World of Warcraft* erleichtern.

Die richtige Ausrüstung für den Beruf

Einige Berufe erfordern spezielle Gegenstände, ohne die Sie Ihre Aufgabe nur schwer oder gar nicht ausführen können:

- Bergbauer sollten niemals ohne ihre Hacke losziehen, die Sie bei einem Utensilien-Händler für einen kleinen Obolus erstehen. Um Erze einzuschmelzen und zu wertvollen Barren weiterzuverarbeiten, suchen Sie außerdem eine Schmelze auf. Diese finden Sie in fast jedem Dorf und jeder Stadt.
- Gerber legen sich ein spezielles Messer zum Häuten der Tiere zu, das Sie ebenfalls bei Händlern erwerben, die meist in unmittelbarer Nähe eines Berufe-Trainers stehen.
- Schmiede sollten sich einen Hammer kaufen, ohne den Schwerter und Äxte kaum in die passende Form zu bekommen sind. Hämmer erstehen Sie bei jedem Schmiede-Händler. Sie benötigen zusätzlich einen Amboss, den Sie in nahezu jeder Stadt finden.
- Verzauberer stellen eine Zauberrute her, um magische Effekte auf Gegenstände zu übertragen. Dazu kauft man bei einem Schmied zuerst eine Rute, die der Verzauberer dann selbst weiterverarbeitet.
- Ein Angler benötigt zur Ausübung seines Berufs natürlich eine Angelrute. Er fischt in Seen, am Meer und in Flüssen.

Schmiedekunst

Mit dem Schmiedehammer in der Hand stellen Sie am Amboss Waffen sowie Rüstungen der schweren (Platten-)Rüstungsklasse her. Die Schmiedekunst ist eine der Berufsarten, an deren Ende Sie sich auf einen bestimmten Zweig spezialisieren: entweder Rüstungs- oder Waffenkunst. Letztere unterteilt sich noch einmal in Hammer- und Schwertschmiedung. Die Trainer für die Spezialisierungen stehen in Ironforge (Allianz) und in Orgrimmar (Horde). Eine Spezialisierung bedeutet, dass Sie sich auf eine Sorte von Rezepten festlegen und wesentlich mehr Rohstoffe benötigen. Allerdings hat das Ganze auch Vorteile: Die nun herstellbaren, hochwertigen Waffen und Rüstungen können Sie in der Regel selbst gebrauchen. Davor sind die produzierten Ausrüstungsgegenstände für den Schmied nur selten von praktischem Nutzen.

Die Schmiedekunst eignet sich besonders für Krieger und Paladine. Jäger und Schamanen sollten sich ebenfalls überlegen, ob sie sich für diesen Beruf entscheiden, da sie ab Level 40 schwere Rüstungen tragen können. Kombinieren Sie Schmiedekunst unbedingt mit Bergbau, da Sie die eingeschmolzenen Erzbarren für Ihre Rüstungen und Waffen benötigen. Das gilt ebenfalls für Edelsteine, die manchmal beim Abbau von Erz mitgefördert werden. Zwar sind Sie das eine oder andere Mal auch auf Leder angewiesen, doch da dieser Fall nicht gerade häufig eintritt, ist die Kombination Schmiedekunst/Kürschnerei nicht besonders sinnvoll.

Der Schmied benötigt neben Hammer und Amboss auch zusätzliche Rohstoffe wie beispielsweise Flux. Sie bekommen diese Zutaten bei jedem Schmiedebedarfs-Händler.

Schneiderei

Stoffe, Wolle und Seiden werfen humanoide Gegner wie beispielsweise Oger oder Menschen ab. In Verbindung mit Fäden, Farben und anderen Rohstoffen von Händlern können Sie so adrette Schuhe, Hüte und mehr herstellen. Schneiderei ist daher einer der wenigen Berufe, die nicht von einem Sammelberuf für das zu verarbeitende Material abhängig sind. Daher ist hier der ideale Zweitberuf auch die Verzauberei. Alternativ können Sie sich der Kürschnerei verschreiben, da Sie für viele Aufgaben als Schneider auch Leder benötigen. Der Überschuss an Tierhäuten lässt sich leicht für gute Preise im Auktionshaus versteigern. Stoffklassen, also Priester, Magier und Hexenmeister, profitieren am meisten von dem Beruf des Schneiders.

Die Schneider-Fähigkeit lässt sich sehr leicht und schnell steigern. Das gilt auch noch in höheren Levelbereichen, haben Sie es doch gerade dann mit besonders vielen humanoiden Gegnern zu tun, die fast immer Stoff hinterlassen:

- Leinenstoff (Gegner ab Level 7; zwei Stück Leinenstoff = ein Leinenstoffballen)
- Wollstoff (Gegner ab Level 18; drei Stück Wollstoff = ein Wollstoffballen)
- Seidenstoff (Gegner ab Level 28; vier Stück Seidenstoff = ein Seidenstoffballen)
- Magierzwirn (Gegner ab Level 38; fünf Stück Magierzwirn = ein Magierzwirnballen)
- Runenstoff (Gegner circa ab Level 50; fünf Stück Runenstoff = ein Runenstoffballen)

Die Trainer für diesen Beruf finden Sie vorwiegend in den Hauptstädten von Kalimdor und den östlichen Königreichen. Einige stehen auch etwas außerhalb, sind aber relativ leicht zu finden, wenn Sie die Anfänger-Trainer in den Hauptstädten befragen.

Wie bei Bergbau und Lederverarbeitung sind Sie als Schneider nicht nur auf Stoff angewiesen. Für fast jeden herstellbaren Gegenstand benötigen Sie zusätzliche Rohstoffe wie Fäden, die Sie bei den allgemeinen Stoffhändlern erstehen können. Diese stehen meist in direkter Sichtweite eines Schneiderei-Trainers. Fragen Sie zur Not einfach bei der nächsten Stadtwache nach.

Wenn Sie als Schneider Geld verdienen wollen, sollten Sie Ihr Hauptaugenmerk auf die Produktion von Taschen legen. So können Sie schon in niedrigen Levelbereichen einen ordentlichen Profit erzielen. Als Mitglied einer Gilde haben Sie es deutlich leichter, da Gildenspieler meist großzügig Rohstoffe untereinander tauschen. Spätestens mit Level 20 sollten Sie nahe am Experten-Level sein. Erst dann können Sie auch für andere Spieler interessante Gegenstände herstellen.

Lederverarbeitung

Der Job des Lederverarbeiters ist der verbreitetste Beruf in *World of Warcraft*. Kein Wunder, eignet er sich in Kombination mit Kürschnerei doch ideal für alle Schurken, Jäger, Druiden und Schamanen. Ähnlich wie in der Schmiedekunst spezialisieren Sie sich im höheren Fertigkeitsbereich auf eine von drei Arten der Lederverarbeitung:

- Drachenschuppen (Allianz-Trainer in Azshara; Horde-Trainer im Ödland)
- Elementar (Allianz-Trainer in der Sengenden Schlucht; Horde-Trainer im Arathi Hochland)
- Stamm (Allianz-Trainer in Feralas; Horde-Trainer in Stranglethorn)

Jede dieser Spezialisierungen bringt Gegenstände hervor, die sich für verschiedene Charakterklassen eignen:

- Drachenschuppen-Lederverarbeitung erlaubt es Ihnen, Schwere-Rüstung-Gegenstände herzustellen. Da Jäger und Schamanen ab Level 40 diese Ausrüstung tragen können, eignet sich die Drachenschuppen-Lederverarbeitung für sie am ehesten.
- Elementare Lederverarbeitung ist dank hoher Boni auf Beweglichkeit und Ausdauer perfekt geeignet für Schurken und auf Nahkampf ausgelegte Druiden.
- Stammes-Lederverarbeitung ist fast ausschließlich für Druiden gedacht. Die herstell-



W



baren Gegenstände haben meistens sehr hohe Boni auf Willenskraft und Intelligenz.
Natürlich brauchen Sie sich nicht an diese Vorgaben zu halten. Ein Schamane kann Stammes-Lederverarbeitung genauso betreiben wie die Drachenschuppen-Lederverarbeitung. Machen Sie die Entscheidung von Ihren eigenen Vorlieben abhängig. In Gilden sollten Sie sich über die Wahl mit anderen Leder verarbeitenden Spielern absprechen, damit innerhalb der Gilde alle Klassen etwas von Ihrem Handwerk haben. Die Namen der Spezialisierungen deuten bereits an, welche Rohstoffe Sie brauchen. Die Herstellung von Gegenständen der Drachenschuppen-Spezialisierung benötigt offenkundig Drachenschuppen. Elementar-Geister liefern die Rohstoffe für die Elementar-Spezialisierung und für Stammes-Lederverarbeitung benötigen Sie von allem ein wenig.
Zum Herstellen Ihrer Gegenstände brauchen Sie spezielle Ressourcen, die Sie bei dem Lederverarbeitungs-Ausrüster Ihres Vertrauens kaufen können. Es ist relativ einfach, die Lederverarbeitungs-Fertigkeit nach oben zu treiben, aber zeitintensiv. Gehen Sie häufig auf die Jagd nach häutbaren Tieren und besorgen Sie sich so große Mengen an Leder. Stellen Sie anschließend Verstärkungspakete für Ausrüstung her. Diese können Sie mit etwas Glück auch im Auktionshaus für einen relativ guten Preis wieder abstoßen oder aber selbst nutzen. Für den Verkauf interessant sind auch Köcher und Munitionsbeutel, die Sie herstellen können. Durch diese erhalten Spieler Boni auf die Schussgeschwindigkeit. Allerdings geht Ihnen durch die Nutzung eines solchen Beutels oder Köchers auch ein Taschenplatz verloren.

Alchemie

Ein Kraut in der einen Hand, eine Glasphiole in der anderen – und schon können Sie mit dem Brauen Ihrer Tränke loslegen. Ob Heil-, Mana-, Stärkungs- oder Resistenztrank, die von Ihnen hergestellten Fläschchen sind immer und von allen Klassen zu gebrauchen. Ein weiterer Vorteil ist die günstige Herstellung aller Tränke, wodurch Alchemie zu einem der effektivsten und nützlichsten Berufe überhaupt gehört – schließlich können Sie Ihre eigenen Produkte auch selbst verwenden, was bei anderen Berufen nicht immer der Fall ist. Auch der Verkauf lohnt sich, denn Spieler auf beiden Kontinenten Azeroths sind grundsätzlich scharf auf einige Ihrer leckeren Erzeugnisse.
Die Vielseitigkeit der Tränke ist besonders hervorzuheben. Im späteren Verlauf der Alchemie-Kunst ist es möglich, fast jedes Attribut durch einen Trank für eine gewisse Zeit enorm zu steigern. Aber auch andere Effekte sind nützlich: Der Unterwasseratmungs-Trank beispielsweise erlaubt es Ihnen, nonstop für eine halbe Stunde unter Wasser zu bleiben. Besonders in Instanzen wie den Blackfathom Tiefen ist ein solcher Trank fast schon obligatorisch, da weite Teile der Höhle unter Wasser liegen. Alchemie sollten Sie in jedem Fall mit Kräuterkunde kombinieren.
Auch Spieler mit Schmiedekunst profitieren von Ihnen als Alchemist: Nur mit Ihrer Hilfe kommt der Schmied an die für ihn besonders wertvollen Arkanit-Barren. Für die Herstellung benötigen Sie die sehr seltenen Arkankristalle. Eine weitere Schwierigkeit: Die Herstellung von Arkanit-Barren benötigt immer eine gewisse Abklingphase, weshalb die Produktion entsprechend zeitintensiv ist. Glücklicherweise haben Sie auch die Möglichkeit, auf die Verwandlung von Mithril in Echtsilber auszuweichen. Wenn Sie die Produktion der Gegenstände zeitlich einigermaßen geschickt planen, dürften Sie mit Ihren Diensten am Ende viel Gold verdienen.

Ingenieurskunst

Schrauben, Gewehrmunition, bunte Brillen, mechanische Hühner – die Ingenieurskunst bringt manch skurrile und auch witzige Konstruktion hervor. Oft kann man den Krimskrams nur selbst verwenden, weshalb dieser Beruf insbesondere Eigenbrötler anspricht. Kombinieren Sie das Handwerk mit Bergbau, egal welche Klasse Sie spielen. Andere Kombinationen haben wenig Sinn, da Sie sich mit diesem Beruf sonst nur unnötige Kosten aufhalsen.
Im Vergleich zu anderen Berufen bringt das Ingenieurswesen nur wenige gewinnbringende Gegenstände hervor. Selbst gemachte Flinten und passende Munition lassen sich zwar einigermaßen profitabel im Auktionshaus verkaufen, doch die meisten Ihrer Ingenieursarbeiten können nur Sie selbst benutzen. Dadurch ist als Ingenieur nicht ganz so viel Geld zu holen wie in anderen Berufen. Im Gegenzug können Sie aber viele Nutzgegenstände herstellen, von denen auch andere Klassen etwas haben. Beispielsweise sprengen Sie mit der „Mächtigen Zephyriumladung" verschlossene Türen auf und mit dem „Feldreparatur Bot" reparieren und verkaufen Sie überall Gegenstände.
Sobald Sie es in dem Beruf auf Stufe 225 gebracht haben, können Sie sich spezialisieren und einer Verbindung beitreten:
- Goblin-Ingenieure sind perfekt geschult im Umgang mit Sprengstoffen und einfallsreichen Methoden, einen Gegner zu bekämpfen. Darunter fällt beispielsweise die „Arkane Bombe", die Gegnern in einem bestimmten Radius Mana entzieht, ihnen Schaden zufügt und sie einige Sekunden lang vom Zaubern abhält.
- Gnom-Ingenieure sind Spezialisten, wenn es um Maschinen und teils bizarre Konstruktionen mit den unterschiedlichsten Effekten geht. Darunter fallen auch diverse Roboter, die Sie im Kampf unterstützen.
Zusatzinfo: Sie müssen Ihre Mitgliedschaft in der jeweiligen Verbindung alle 14 Tage erneuern. Gehen Sie einfach zu Ihrem jeweiligen Goblin- oder Gnom-Ingenieurs-Trainer und geben Sie ihm zwei Goldstücke.

Verzauberungskunst

Mittels Verzauberungskunst können Sie Ihre Ausrüstung mit magischen Effekten und unterschiedlichsten Boni belegen. Diese Kunst ist ein sehr kostspieliger Beruf. Um an die Materialien zum Verzaubern der Gegenstände zu kommen, benötigen Sie Essenzen, Splitter und verschiedene Sorten von Staub. Diese Rohstoffe erlangen Sie nur durch das Entzaubern von blauen und grünen Gegenständen, welche bei dem Vorgang allerdings komplett zerstört werden. Das heißt also, dass Sie sich ständig entscheiden: Sollen Sie den blauen Stab besser im Auktionshaus anbieten und eine Menge Gold einstreichen oder lieber entzaubern und einen wertvollen magischen Splitter gewinnen?
Welche Klasse Sie spielen, ist für Verzauberungskunst letztendlich egal. Allerdings sieht man nur selten Verzauberer, die keine Priester, Magier oder Hexenmeister sind. Das ist auf die gängige Kombination von Schneiderei und Verzauberungskunst zurückzuführen, denn als Schneider können Sie schon sehr früh grüne Gegenstände herstellen. Auf diese Weise haben Sie einen stetigen und obendrein günstigen Nachschub an Verzauberungskunstmaterialien.
Es gibt mehrere Qualitätsstufen von Stäuben, Essenzen und Splittern. Welches Material man aus welchem Gegenstand bekommt, entnehmen Sie unserer Liste (unten). Je höher der Level des Gegenstandes, desto größer die Wahrscheinlichkeit, hochwertigeres Material für fortgeschrittene Verzauberungen zu gewinnen. Magische Splitter bekommt man deutlich seltener aus grünen Gegenständen als Essenzen und Stäube. Entzaubern Sie hingegen blaue Gegenstände, ist die Chance auf einen Splitter sehr groß (siehe Liste).
Ein Tipp: Mit magischen Splittern können Sie im Auktionshaus eine Menge Geld verdienen. Teilweise bekommen Sie für den Splitter sogar mehr Gold als für den Gegenstand, aus dem er gewonnen wird. Das bedeutet: Wenn Sie den Gegenstand kaufen, entzaubern und dann den Splitter gleich wieder verkaufen, können Sie in vielen Fällen einen

Was entzaubert in was?

STAUB

Seltsamer Staub: Level 1-20 „Grüne" Rüstung
Seelenstaub: Level 21-30 „Grüne" Rüstung
Visionenstaub: Level 31-40 „Grüne" Rüstung
Traumstaub: Level 41-50 „Grüne" Rüstung
Illusionenstaub: Level 51-60 „Grüne" Rüstung

ESSENZEN

Geringe Magie-Essenz: Level 1-10 „Grüne" Waffen
Große Magie-Essenz: Level 11-15 „Grüne" Waffen
Geringe Astral-Essenz: Level 16-20 „Grüne" Waffen
Große Astral-Essenz: Level 21-25 „Grüne" Waffen
Geringe Mystiker-Essenz: Level 26-30 „Grüne" Waffen
Große Mystiker-Essenz: Level 31-35 „Grüne" Waffen
Geringe Nether-Essenz: Level 36-40 „Grüne" Waffen
Große Nether-Essenz: Level 41-45 „Grüne" Waffen
Geringe ewige Essenz: Level 46-50 „Grüne" Waffen
Große ewige Essenz: Level 51-60 „Grüne" Waffen

SPLITTER

Kleiner gleißender Splitter: Level 1-20 „Blaue" Artikel
Großer gleißender Splitter: Level 21-25 „Blaue" Artikel
Kleiner leuchtender Splitter: Level 26-30 „Blaue" Artikel
Großer leuchtender Splitter: Level 31-35 „Blaue" Artikel
Kleiner strahlender Splitter: Level 36-40 „Blaue" Artikel
Großer strahlender Splitter: Level 41-45 „Blaue" Artikel
Kleiner blitzender Splitter: Level 46-50 „Blaue" Artikel
Großer blitzender Splitter: Level 51-60 „Blaue" Artikel

deutlichen Profit erzielen. Im Gegensatz zu anderen Berufen verkaufen Sie als Verzauberer keine Gegenstände, sondern bieten eine Art „Verzauber-Service" an. Gegen von Ihnen festgelegtes Entgelt geben Sie Spielern die gewünschten Boni auf deren Gegenstände. Natürlich soll dieser Preis die Kosten für die von Ihnen benötigten Materialien decken. Die geforderten Geldbeträge für einen solchen Verzauberdienst schwanken deutlich von Server zu Server. Stellen Sie sich deshalb am besten vor das Auktionshaus und beobachten Sie die Angebote von anderen Verzauberern im Handels-Channel. Dadurch erhalten Sie schnell einen Überblick über die aktuelle Preislage und können sich anpassen.

Die Verzauberungskunst-Trainer befinden sich bis einschließlich der Experten-Stufe in den Hauptstädten. Um die Verzauberungs-Fähigkeit auf 75 Punkte voranzutreiben, reicht es aus, wenn Sie zunächst nur die gefundenen Gegenstände entzaubern. Danach sollten Sie genug Ressourcen gesammelt haben, um sich dem eigentlichen Verzaubern von Ausrüstung zu widmen.

Um es zu einem Verzauberungsfachmann zu bringen, begeben Sie sich in die Instanz „Uldaman". Dort finden Sie nämlich die Verzauberungskunst-Meisterin Annora, die Spielern beider Fraktionen den Fachmann-Status verleiht, sofern die Fähigkeit bereits hoch genug ist (ab 225).

Kürschnerei

Mit einem speziellen Messer (beim Händler erhältlich) ziehen Sie Tieren das Fell und die Haut ab. Sie erlegen die Biester oft nicht einmal selbst, da etliche Spieler die Kadaver einfach in der Gegend liegen lassen. Kombinieren Sie diesen Beruf idealerweise mit Lederverarbeitung. Alternativ konzentrieren Sie sich nur aufs Sammeln von Leder, Schuppen und Häuten und wählen daher einen weiteren Sammelberuf wie Bergbau oder Kräuterkunde. Jeden dieser drei Berufe können Sie bereits mit Level 1 erlernen, das heißt Sie können direkt mit dem Sammeln loslegen. Auf diese Weise verkaufen Sie regelmäßig eine Menge Ressourcen im Auktionshaus und verdienen sich eine goldene Nase.

Bergbau

Mit der Spitzhacke vom Händler schürfen Sie Eisen, Kupfer und sogar Edelsteine aus verschiedenen, natürlichen Rohstoffvorkommen, die man meistens in Gebirgen, Höhlen und Minen findet. Die Suche vereinfachen Sie mit „Mineralien finden" aus dem Fertigkeitenbuch. Gelbe Punkte auf der Minikarte zeigen die Standorte der benötigten Vorkommen. Der Bergbau als Sammelberuf harmoniert bestens mit der Schmiedekunst oder dem Ingenieurswesen. Ein Tipp: In der Instanz „Blackrocktiefen" bekommen Sie die Chance, dunkles Eisenerz einzuschmelzen und zu dunklem Eisen zu verarbeiten. Dafür gilt es allerdings, den Geist Gloom'rel zu finden. Er steht im Raum vor dem Lyzeum. Er bittet Sie, ihm 20 Goldbarren, 10 Echtsilberbarren und zwei Rubine zu bringen. (Achtung: Starten Sie das Ereignis bei Doom'Rel erst, nachdem Sie mit Gloom'Rel gesprochen haben! Andernfalls mutiert Gloom'Rel zum Gegner und ist nicht mehr ansprechbar.) Um dunkles Eisenerz zu verhütten, begeben Sie sich zu einer besonderen Schmelze, die ebenfalls in der Instanz ist.

Kräuterkunde

Eine wirklich einfache Angelegenheit: Sie benutzen die Fähigkeit „Kräuter finden" und grasen das Land nach Blümchen und Kräutern ab. Aufgepasst: Einige Büschel befinden sich sogar unter der Wasseroberfläche. Die sinnvollste Kombinationsmöglichkeit ist die Alchemie. Trainer finden Sie wie bei der Kürschnerei und dem Bergbau in jeder Hauptstadt. Praktisch: Druiden und Schamanen können auch im gewandelten Zustand (beispielsweise als Katze oder Wolf) Blumen ernten und brauchen sich nicht extra wieder zurückzuverwandeln.

Angeln

Fischen sieht vielleicht unspannend aus, ist jedoch ausgesprochen nützlich. Der Grund: Sie finden bei weitem nicht nur Fisch (ideal für Jäger, um die eigenen Tiere zu füttern!), sondern auch viele Bedarfsgüter von Alchemisten sowie goldene und schwarze Perlen, welche eine unumgängliche Ressource für Verzauberer sind. Außerdem haben Sie beim Angeln immer eine (allerdings recht) geringe Chance auf seltene Ausrüstungsgegenstände. Beispielsweise können Sie schon in den Gewässern von Anfängergebieten „den einen Ring" herausfischen, der +1 auf alle fünf Attribute gibt. Meistens genügt es, wenn Sie zum Fischen eine der einfachen Angeln eines Händlers nutzen. Mit etwas Glück finden Sie aber auch weitaus bessere Angelruten, beispielsweise in Desolace als Hinterlassenschaft von Krebsen. Um auch in Gebieten mit höheren Levelanforderungen noch ordentlich fischen zu können, treiben Sie Ihre Angel-Fähigkeit bis auf Level 150 voran.

Fachmann: Angeln

Ab einer Angel-Fähigkeit von 225 scheint es nicht mehr weiterzugehen, da offenbar kein Trainer in der Lage ist, Ihnen weiteres Wissen zu vermitteln. Wenn Sie diese Grenze erreicht haben und bis Level 40 aufgestiegen sind, gibt es aber dennoch eine Möglichkeit, Ihr Können zu verbessern: Horde-Spieler begeben sich hierfür zum Angler Lurnak, Allianz-Kämpfer zu Grimnur Stonebrand (den genauen Standort der NPCs entnehmen Sie bitte der Tabelle auf den nächsten Seiten). Beide Fraktionen schickt man zur gleichen Person weiter: Nat Pagle. Er ist schwer zu finden, da er sich tief in den Sümpfen von Dustwallow versteckt hält.

Sobald Sie ihn ausfindig gemacht haben (nutzen Sie hierfür am besten die Koordinaten aus unserer Tabelle in Verbindung mit der Riesenkarte), bekommen Sie von ihm eine neue Aufgabe: Sie sind angewiesen, vier verschiedene Fische zu fangen. Die Sorten finden Sie in den Regionen Stranglethorn, Feralas, Desolace und in den Sümpfen des Elends. Haben Sie etwas Geduld, die Tiere sind relativ selten. Sobald Sie Pagle alle Fischarten überreicht haben, schult er Sie, Ihre Fähigkeiten weiter zu verbessern. Da Level 40 die unterste Grenze für diese Aufgabe darstellt, empfiehlt es sich, zuvor noch einen oder zwei Levels darüber erreicht zu haben. Andernfalls bekommen Sie in einigen der vier oben genannten Regionen unter Umständen Probleme mit den ortsansässigen Gegnern.

Erste Hilfe

Erste Hilfe ist insbesondere für Klassen sinnvoll, die keine Heilzauber in ihrem Repertoire haben. In Instanzen, wo oftmals ein hohes Spieltempo angesagt ist, kann es nerven, wenn man sich erst zeitaufwendig erholen muss. Unterm Strich ist Erste Hilfe in der Praxis jedoch nicht so entscheidend wie andere Tätigkeiten. Trotzdem sollte jeder Spieler so früh wie möglich mit dem Beruf beginnen. Der Grund: Erste Hilfe bedeutet bares Geld. Stoffe werden das ganze Spiel über in großen Mengen von humanoiden Gegnern abgeworfen. Verarbeiten Sie das Material direkt zu Bandagen. Das spart Platz im Inventar! Beim nächsten Händler können Sie die Verbände dann zu sehr guten Preisen abstoßen. Es ist nicht nötig, sie in das Auktionhaus zu stellen, die kauft ohnehin niemand. Falls Sie der Schneiderei nachgehen, ist Erste Hilfe für Sie zunächst unbedeutend, denn vermutlich setzen Sie das Material lieber zuerst für den Hauptberuf ein.

Fachmann: Erste Hilfe

Um den Fachmann-Status für Erste Hilfe zu erreichen, lösen Sie eine spezielle Aufgabe. Diese ist für Horde und Allianz im Grunde identisch, lediglich die Orte sind unterschiedlich. Um die Aufgabe überhaupt annehmen zu können, benötigen Sie mindestens Level 40 sowie eine Erste-Hilfe-Fähigkeit von 225. Allianzspieler bekommen von Nissa Firestone in Ironforge den Auftrag, Gustaf Van Howzen in Theramore zu besuchen. Er steht in der Kaserne, wo Sie Verwundete kurieren sollen. Lassen Sie sich nicht von anderen Spielern verunsichern, die Aufgabe ist wirklich einfach. Halten Sie sich möglichst in der Mitte des Raumes, damit Sie die Verletzten zügig erreichen können. Heilen Sie immer den NPC, der sich am längsten auf einem der Betten befindet. Um alle Betten im Blickfeld zu haben, drehen Sie hier häufig die Kamera. Sobald die Aufgabe abgeschlossen ist, dürfen Sie sich Erste-Hilfe-Fachmann nennen. Arnok in Orgrimmar schickt Horde-Spieler zu Gregory Victor in Hammerfall. Dort lösen Sie praktisch die gleiche Aufgabe wie aufseiten der Allianz.

Kochen

Als gelernter Koch können Sie Mahlzeiten zubereiten, die Ihnen beim Verzehr über einen längeren Zeitraum gesteigerte Boni einbringen. Dazu verbringen Sie lediglich so viel Zeit mit dem Essen des Produktes, bis am oberen Bildschirmrand das Buff-Symbol „Satt" erscheint. Kochrezepte erhalten Sie häufig von diversen Händlern, Monstern oder Aufgaben. Neben den Zutaten benötigen Sie auch eine Kochstelle. Ist gerade kein Lagerfeuer vorhanden, können Sie auch selbst ein wenig herumzündeln. Alles, was

Sie dafür benötigen – Brennholz, Feuerstein, Zunder – gibt es bei Kochbedarfs-Händlern.

Fachmann: Kochkunst

Ähnlich wie bei Erste Hilfe können Sie den Fachmann-Status des Kochens nur über eine Aufgabe erlernen. Sobald Sie das Maximum der Expertenstufe (225 Punkte) – und Ihre Spielfigur mindestens Level 40 – erreicht haben, begeben Sie sich als Allianz-Spieler zu Daryl Riknussen in Ironforge; als Anhänger der Horde geht es für Sie zu Zarnja in Orgrimmar. Beide NPCs schicken Sie nach Tanaris zu Dirge Quikcleave. Ihn finden Sie im Gasthaus von Gadgetzan. Er betreut Sie mit einer langwierigen Aufgabe: Sie sollen einige Zutaten für seine Spezialität sammeln. Als Belohnung bekommen Sie 20 Portionen davon, sobald Sie ihm sämtliche Materialien geliefert haben. Zusätzlich lehrt er Sie den Status „Fachmann" in der Kochkunst. Ein Tipp: Falls Sie keine Lust haben, lange nach den Zutaten zu suchen, begeben Sie sich einfach ins Auktionshaus in Gadgetzan oder Ihrer Hauptstadt. Für relativ wenig Gold kommen Sie so schnell an die benötigten Nahrungsmittel.

Die Bücher

Für sämtliche Nebenberufe gibt es Bücher bei diversen Händlern zu kaufen. Allianz-Spieler begeben sich beispielsweise nach Stromgarde, um dort ein Expertenbuch zu bekommen. Da sich viele Spieler jedoch den Weg sparen wollen, kaufen sie die Bücher zu teilweise extrem hohen Preisen in den Auktionshäusern. Legen Sie sich also ruhig einige Exemplare in Stromgarde zu und stellen Sie sie ins Auktionshaus. So bekommen Sie bei geringen Ausgaben in kurzer Zeit eine hohe Summe zusammen.

Rezepte und Bauanleitungen

Um einen Herstellungsberuf zu betreiben, sollte man sich nicht nur auf das Lehrangebot von Trainern verlassen. Sie sind zusätzlich auf Rezepte oder Bauanleitungen angewiesen, mit deren Hilfe Sie dann seltenere Gegenstände herstellen können. Solche Rezepte finden Sie entweder bei besiegten Gegnern oder aber bei bestimmten Händlern. Letztere bieten allerdings nur solche Anleitungen an, die mit weißer Schrift ausgezeichnet sind. Kaufen Sie diese deshalb nach Möglichkeit nicht im Auktionshaus. Bei Monstern finden Sie hingegen grüne oder blaue Rezepte. Solche sollten Sie gegebenenfalls auch im Auktionshaus erstehen.

Berufe in Gilden

Wenn es um den Beruf geht, arbeiten die meisten Spieler für sich allein. Manche Gilden sprechen sich jedoch untereinander ab, was ebenfalls sinnvoll ist. Wenn innerhalb einer Gilde zehn Leute Lederverarbeitung betreiben, aber gerade mal ein einziger Schneider mit von der Partie ist, ist das für die Gilde und deren Mitglieder sicherlich kein Vorteil. Dafür kann die Gilde tatkräftig unterstützen, indem man untereinander Rohstoffe und Rezepte tauscht.

Die Wirtschaftsgilde

Um das Potenzial der Berufe komplett auszuschöpfen, können Sie eine Wirtschaftsgilde gründen. Das ist prinzipiell nichts anderes als eine normale Gilde, in der eine geregelte Aufgabenverteilung herrscht. Das bedeutet, die Spieler sprechen sich genau untereinander ab. Das erfordert gutes Koordinationstalent, insbesondere, wenn neue Mitglieder in Ihre Gilde eintreten. Um die Übersicht zu behalten und das ganze Unternehmen am Laufen zu halten, sollten Sie einen „Manager" bestimmen, der die Aufgabenverteilung übernimmt. Teilen Sie die Gildenmitglieder in Gruppen ein: „Sammler" sorgen dafür, dass genug Rohstoffe vorhanden sind – die Hälfte Ihres Teams sollte sich damit beschäftigen. Überschüssige Materialien kann man im Zweifelsfall immer noch verkaufen.

Die „Hersteller" sind für das Produzieren der Waren zuständig. Was genau hergestellt wird, ist immer vom Bedarf auf dem Server abhängig. Zu diesem Zweck schickt man „Scouts" in die Auktionshäuser, die die Preise überprüfen und die Bedarfssituation analysieren. Die gesammelten Informationen gehen dann an die „Hersteller". So kommen Sie in großen Mengen an die fertigen Endprodukte, die Sie in der Gilde verteilen oder im Auktionshaus verkaufen. Da Verzauberer ständig auf die Materialien aus entzauberten Gegenständen angewiesen sind, führen Sie regelmäßig Boss-Runs in Instanzen durch. Auch wenn es manchen Spielern schwer fallen dürfte, auf das Würfeln für die teils doch guten Gegenstände zu verzichten, so ist der Lohn am Ende höher.

Wichtig für eine solche Gilde ist der Zusammenhalt. Es kann eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen, ehe sich die investierte Zeit auszahlt. Sobald der Warenkreislauf jedoch in Schwung geraten ist und alle mit-ziehen, haben Sie es geschafft. Ordentliche Ausrüstung für Gildenmitglieder und eine Menge verdientes Geld aus den Auktionshäusern sind dann selbstverständlich.

Arbeit für andere

Die meisten Berufe werfen nicht allzu viel Geld ab, da Sie und andere Spieler schon recht früh bessere Gegenstände finden können, als Sie eigentlich selbst herstellen. Deshalb kommt es auch eher selten vor, dass Sie eines Ihrer selbst gemachten Erzeugnisse, wie beispielsweise eine Rüstung, auch selbst benutzen.

Wirklich Geld verdienen Sie mit dem Rohstoffsammeln für andere. Bergbau und Kürschnerei sind ideale Kombination. Alchemisten sorgen selbst für die benötigten Rohstoffe, doch Schmiede und Lederverarbeiter haben häufig akuten Mangel an passenden Zutaten. Die Preise für Leder und bestimmte Erze sind in allen Auktionshäusern teils enorm hoch. Insofern lohnt es sich, Bergbau und Kürschnerei zu kombinieren. Nutzen Sie in diesem Fall am besten ein Programm wie Mapnotes, um sich ergiebige Minen und gute Stellen zum „Farmen" auf der Karte zu markieren.

FELIX SCHÜTZ

Die wichtigsten Trainer für fortgeschrittene Berufe

Sämtliche Trainer, die nicht in dieser Liste stehen, finden Sie in den sechs großen Hauptstädten. Sprechen Sie für nähere Auskünfte einfach die Wachen an!

NAME	REGION	ART	HORDE/ ALLIANZ/NEUTRAL	KOORDINATEN WOW-KARTE
SCHMIEDEKUNST:				
Clarise Gnarltree	Duskwood	Experte Schmied	Allianz	U35
Traugh	Das Brachland	Experte Schmied	Horde	M11
Grumnus Steelshaper	Ironforge	Rüstungstrainer	Allianz	M34
Okothos Ironrager	Orgrimmar	Rüstungstrainer	Horde	J14
Ironus Coldsteel	Ironforge	Waffentrainer	Allianz	M34
Borgosh Corebender	Orgrimmar	Waffentrainer	Horde	J14
Kilram	Winterspring	Axt-Trainer	Neutral	E15
Lilith the Lithe	Winterspring	Hammer-Trainer	Neutral	E15
Seril Scourgebane	Winterspring	Schwert-Trainer	Neutral	E15
Brikk Keencraft	Stranglethorn	Meister Schmied	Neutral	Y32
Basil Frye	Undercity	Geselle Schmied	Horde	E32/33
Bengus Deepforge	Ironforge	Experte Schmied	Allainz	M34
Dane Lindgren	Stormwind	Geselle Schmied	Allainz	R32
Delfrum Flintbeard	Auberdine	Geselle Schmied	Allainz	D7
Grom Stonebeard	Ironforge	Geselle Schmied	Allianz	M34
James Van Brunt	Undercity	Experte Schmied	Horde	E32/33
Karn Stonehoof	Thunder Bluff	Experte Schmied	Horde	N6/7
Rotgath Stonebeard	Ironforge	Experte Schmied	Allianz	M34
Saru Steelfury	Orgrimmar	Experte Schmied	Horde	J14
Schmied Argus	Goldshire	Geselle Schmied	Allianz	J14
Therum Deepforge	Stormwind	Experte Schmied	Allianz	R32
Thrag Stonehoof	Thunder Bluff	Geselle Schmied	Horde	N6/7
Ug'thok	Orgrimmar	Geselle Schmied	Horde	J14
Xylinnia Starshine	Festung Feathermoon	Experte Verzauberkunst	Allianz	S

SCHNEIDEREI

Mahani	Das Brachland	Experte Schneiderei	Horde	P10
Grarnik Goodstitch	Stranglethorn	Experte Schneiderei	Neutral	Y32
Jalane Ayrole	Stormwind	Schatten-Weber-Trainer	Allianz	R32
Josephine Lister	Undercity	Schatten-Weber-Trainer	Horde	E32/33
Timothy Worthington	Die Marschen von Dustwallow	Meister Schneiderei	Allianz	R15
Daryl Stack	Hillsbrad Vorgebirge	Meister Schneiderei	Horde	G34
Bowen Brisboise	Tirisfal	Geselle Schneiderei	Horde	D32
Daryl Stack	Tarrens Mühle	Experte Schneiderei	Horde	G34
Eldrin	Das Holzfällerlager von Eastvale	Geselle Schneiderei	Allianz	S36
Georgio Bolero	Stormwind	Experte Schneiderei	Allianz	R32
Grondal Moonbreeze	Auberdine	Geselle Schneiderei	Allianz	D7
Jormund Stonebrow	Ironforge	Experte Schneiderei	Allianz	M34
Josef Gregorian	Undercity	Experte Schneiderei	Horde	E32/33
Kil'hala	Crossroads	Geselle Schneiderei	Horde	M11
Lawrence Schneider	Stormwind	Geselle Schneiderei	Allianz	R32
Magar	Orgrimmar	Experte Schneiderei	Horde	J14
Me'lynn	Darnassus	Experte Schneiderei	Allianz	C1/2
Rhiannon Davis	Undercity	Experte Schneiderei	Horde	E32/33
Snang	Orgrimmar	Geselle Schneiderei	Horde	J14
Tepa	Thunder Bluff	Experte Schneiderei	Horde	N6/7
Trianna	Darnassus	Geselle Schneiderei	Allianz	C1/2
Uthrar Threx	Ironforge	Geselle Schneiderei	Allianz	M34
Vhan	Thunder Bluff	Geselle Schneiderei	Horde	N6/7
Victor Ward	Undercity	Geselle Schneiderei	Horde	E32/33
Sellandus	Stormwind	Experte Schneiderei	Allianz	R32

KÜRSCHNEREI

Balthus Stoneflayer	Ironforge	Lehrer Kürschnerei	Allianz	M34
Eladriel	Darnassus	Lehrer Kürschnerei	Allianz	C1/2
Jayla	Silberwindzuflucht	Lehrer Kürschnerei	Allianz	I8
Malux	Shadowprey	Lehrer Kürschnerei	Horde	O1
Maris Granger	Stormwind	Lehrer Kürschnerei	Allianz	R32
Thuwd	Orgrimmar	Lehrer Kürschnerei	Horde	J14
Wilma Ranthal	Das Redridgegebirge	Lehrer Kürschnerei	Allianz	T39
Dranh	Camp Taurajo	Lehrer Kürschnerei	Horde	P10

KRÄUTERKUNDE

Alma Jainrose	Lakeshire	Lehrer Kräuterkunde	Allianz	S37
Brant Jasperbloom	Insel Theramore	Kräuterkundiger	Allianz	R15
Firodren Mooncaller	Darnassus	Lehrer Kräuterkunde	Allianz	C1/2
Flora Silverwind	Booty Bay	Überragender Kräuterkundiger	Neutral	Y32
Kali Healtouch	Thelsamar	Kräuterkundiger	Allianz	N38
Komin Winterhoof	Thunder Bluff	Lehrer Kräuterkunde	Horde	N6/7
Einsiedler Pommerey	Wald von Elwynn	Lehrer Kräuterkunde	Allianz	S32
Malore Bladeleaf	Dolanaar	Kräuterkundiger	Allianz	D4
Martha Alliestar	Undercity	Lehrer Kräuterkunde	Horde	E32/33
Reyna Stonebranch	Ironforge	Lehrer Kräuterkunde	Allianz	M34
Shylamiir	Stormwind	Lehrer Kräuterkunde	Allianz	R32
Tannysa	Stormwind	Lehrer Kräuterkunde	Allianz	R32
Telurinon Moonshadow	Der Hafen von Menethil	Lehrer Kräuterkunde	Allianz	L34
Mishiki	Durotar/Sen'Jin	Lehrer Kräuterkunde	Horde	N15
Jandi	Orgrimmar	Lehrer Kräuterkunde	Horde	J14
Faruza	Tirisfal	Lehrer Kräuterkunde	Horde	D32

BERGBAU

Brek Stonehoof	Thunder Bluff	Lehrer Bergbau	Horde	N6/7
Brock Stoneseeker	Thelsamar	Lehrer Bergbau	Allianz	N38
Brom Killian	Undercity	Lehrer Bergbau	Horde	E32/33
Dank Drizzlecut	Der Gol'Bolar Steinbruch	Lehrer Bergbau	Allianz	N36
Gelman Stonehand	Stormwind	Lehrer Bergbau	Allianz	R32
Geofram Bouldertoe	Ironforge	Lehrer Bergbau	Allianz	M34
Kurdram Stonehammer	Auberdine	Lehrer Bergbau	Allianz	E7
Makaru	Orgrimmar	Lehrer Bergbau	Horde	J14
Pikkle	Gadgetzan	Minenarbeiter	Neutral	V13

LEDERVERARBEITUNG

Ayndia Floralwind	Ashenvale	Experte Lederverarbeitung	Allianz	I8
Krulmoo Fullmoon	Das Brachland	Experte Lederverarbeitung	Horde	P10
Brawn	Stranglethorn	Experte Lederverarbeitung	Horde	W32
Drakk Stonehand	Das Hinterland	Meister Lederverarbeitung	Allianz	G37
Hahrana Ironhide	Feralas	Meister Lederverarbeitung	Horde	R7
Peter Galen	Azshara	Meister Drachenschuppen Lederverarbeitung	Allianz	H16
Thorkaf Dragoneye	Badlands	Meister Drachenschuppen Lederverarbeitung	Horde	P39
Sarah Tanner	Die Sengende Schlucht	Meister Elementare Lederverarbeitung	Allianz	P35
Brumn Winterhoof	Das Arathi Hochland	Meister Elementare Lederverarbeitung	Horde	I36
Caryssia Moonhunter	Feralas	Meister Stammes-Lederverarbeitung	Allianz	S8
Se'Jib	Stranglethorn	Meister Stammes-Lederverarbeitung	Horde	W33
Waldor	Das Brachland	Geselle Lederverarbeitung	Horde	N11
Adele Fielder	Der Wald von Elwynn	Geselle Lederverarbeitung	Allianz	S33
Arthur Moore	Undercity	Experte Lederverarbeitung	Horde	E32/33
Chaw Stronghide	Das Dorf der Bloodhoof	Geselle Lederverarbeitung	Horde	P8
Dan Golthas	Undercity	Geselle Lederverarbeitung	Horde	E32/33
Darianna	Darnassus	Geselle Lederverarbeitung	Allianz	C1/2
Faldron	Darnassus	Experte Lederverarbeitung	Allianz	C1/2
Fimble Finespindle	Ironforge	Experte Lederverarbeitung	Allianz	M34
Gretta Finespindle	Ironforge	Geselle Lederverarbeitung	Allianz	M34
Kamari	Orgrimmar	Geselle Lederverarbeitung	Horde	J14
Karolek	Orgrimmar	Experte Lederverarbeitung	Horde	J14
Mak	Thunder Bluff	Geselle Lederverarbeitung	Horde	N6/7
Nadyia Maneweaver	Teldrassil	Geselle Lederverarbeitung	Allianz	C3
Randal Worth	Stormwind	Geselle Lederverarbeitung	Allianz	R32
Shelene Rhobart	Tirisfal	Geselle Lederverarbeitung	Horde	D32
Simon Tanner	Stormwind	Experte Lederverarbeitung	Allianz	R32
Tarn	Thunder Bluff	Experte Lederverarbeitung	Horde	N6/7
Telonis	Darnassus	Fachmann Lederverarbeitung	Allianz	C1/2
Una	Thunder Bluff	Fachmann Lederverarbeitung	Horde	N6/7

ALCHEMIE

Kylanna	Ashenvale	Experte Alchemie	Allianz	J9
Alchemist Narett	Die Marschen von Dustwallow	Experte Alchemie	Allianz	R16
Serge Hinott	Hillsbrad Vorgebirge	Experte Alchemie	Horde	G34



W



Jaxin Chong	Stranglethorn	Experte Alchemie	Horde	Y32
Kylanna Windwhisper	Feralas	Meister Alchemie	Allianz	R2
Rogvar	Die Sümpfe des Elends	Meister Alchemie	Horde	U39
Ainethil	Darnassus	Fachmann Alchemie	Allianz	C1/2
Alchemist Mallory	Der Wald von Elwynn	Geselle Alchemie	Allianz	S33
Bena Winterhoof	Thunder Bluff	Experte Alchemie	Horde	N6/7
Cyndra Kindwhisper	Dolanaar	Geselle Alchemie	Allianz	C4
Doktor Herbert Halsey	Undercity	Fachmann Alchemie	Horde	E32/33
Doktor Marsh	Undercity	Experte Alchemie	Horde	E32/33
Doktor Martin Felben	Undercity	Geselle Alchemie	Horde	E32/33
Ghak Healtouch	Thelsamar	Geselle Alchemie	Allianz	N38
Kray	Thunder Bluff	Geselle Alchemie	Horde	N6/7
Lilyssia Nightbreeze	Stormwind	Experte Alchemie	Allianz	R32
Milla Fairancora	Darnassus	Geselle Alchemie	Allianz	C1/2
Sylvanna Forestmoon	Darnassus	Experte Alchemie	Allianz	C1/2
Tally Berryfizz	Ironforge	Experte Alchemie	Allianz	M34
Tel'Athir	Stormwind	Geselle Alchemie	Allianz	R32
Vosur Brakthel	Ironforge	Geselle Alchemie	Allianz	M34
INGENIEURSKUNST				
Buzzek Bracketswing	Tanaris	Meister Ingenieur	Neutral	V13
Vazario Linkgrease	Das Brachland	Meister Goblin-Trainer	Neutral	N13
Nixx Sprocketspring	Tanaris	Meister Goblin-Trainer	Neutral	V13
Tinkmaster Overspark	Ironforge	Meister Gnom-Trainer	Allianz	M34
Franklin Lloyd	Undercity	Experte Ingenieur	Horde	E32/33
Graham Van Talen	Undercity	Geselle Ingenieur	Horde	E32/33
Jemma Quikswitch	Ironforge	Geselle Ingenieur	Allianz	M34
Jenna Lemkenilli	Auberdine	Geselle Ingenieur	Allianz	E7
Lilliam Sparkspindle	Stormwind	Experte Ingenieur	Allianz	R32
Roxxik	Orgrimmar	Experte Ingenieur	Horde	J14
Springspindle Fizzlegear	Ironforge	Experte Ingenieur	Allianz	M34
Sprite Jumpsprocket	Stormwind	Geselle Ingenieur	Allianz	R32
Tinkerwiz	Ratchet	Geselle Ingenieur	Neutral	N13
VERZAUBERUNGSKUNST				
Xylinnia Starshine	Feralas	Experte Verzauberungskunst	Allianz	R2
Kitta Firewind	Wald von Elwynn	Fachmann Verzauberungskunst	Allianz	S34
Hgarth	Steinkrallen Gebirge	Fachmann Verzauberungskunst	Horde	K5
Annora	Das Ödland (Instanz Uldaman)	Meister Verzauberungskunst	Neutral	O38
Betty Quin	Stormwind	Geselle Verzauberungskunst	Allianz	R32
Gimble Thistlefuzz	Ironforge	Experte Verzauberungskunst	Allianz	M34
Godan	Orgrimmar	Experte Verzauberungskunst	Horde	J14
Jhag	Orgrimmar	Geselle Verzauberungskunst	Horde	J14
Lalina Summermoon	Darnassus	Geselle Verzauberungskunst	Allianz	C1/2
Lavinia Crowe	Undercity	Experte Verzauberungskunst	Horde	E32/33
Lucan Cordell	Stormwind	Experte Verzauberungskunst	Allianz	R32
Malcomb Wynn	Undercity	Geselle Verzauberungskunst	Horde	E32/33
Mot Dawnstrider	Thunder Bluff	Geselle Verzauberungskunst	Horde	N6/7
Taladan	Darnassus	Experte Verzauberungskunst	Allianz	C1/2
Thonys Pillarstone	Ironforge	Geselle Verzauberungskunst	Allianz	M34
Teg Dawnstrider	Thunder Bluff	Experte Verzauberungskunst	Horde	N6/7
ANGELN				
Matthew Hooper	Redridge Gebirge	Angellehrer	Allianz	S37
Harold Riggs	Das Sumpfland	Angellehrer	Allianz	L34
Old Man Heming	Stranglethorn	Fischer	Neutral Buch zum Expert 1 Gold	Y32
Wigcik	Stranglethorn	Fachmann Angeln	Neutral	Y32
Myizz Luckycatch	Stranglethorn	Fachmann Angeln	Neutral	Y32
Nat Pagle	Die Marschen von Dustwallow	Fischer	Aufgabe zum Meister-Angler	R15
Armand Cromwell	Undercity	Lehrer Angeln	Horde	E32/33
Arnold Leland	Stormwind	Lehrer Angeln	Allianz	R32
Brannock	Festung Feathermoon	Angler	Allianz	S2
Grimnur Stonebrand	Ironforge	Lehrer Angeln	Allianz	M34
Kah Mistrunner	Thunder Bluff	Lehrer Angeln	Horde	N6/7
Lui'Mala	Shadowprey	Lehrer Angeln	Horde	O2
Nat Pagle	Die Marschen von Dustwallow	Lehrer Angeln	Neutral	R15
Uthan Stillwater	Mulgore	Angler	Horde	P8
Anfang: Allianz: Angler Grimnur Stonebrand in Ironforge Horde: Angler Lumak in Orgrimmar				
KOCHEN				
Shandrina	Ashenvale	Allgemeine Güter	Allianz per Buch Expert 1 Gold	J9
Wulan	Desolace	Koch Bedarf	Horde per Buch Expert 1 Gold	O1
Dirge Quikcleave	Tanaris	Metzger	Neutral per Aufgabe	V13
Alegorn	Darnassus	Lehrer Kochen	Allianz	C1/2
Aska Mistrunner	Thunder Bluff	Lehrer Kochen	Horde	N6/7
Crystal Moughman	Lakeshire	Lehrer Kochen	Allianz	S37
Daryl Riknussun	Ironforge	Lehrer Kochen	Allianz	M34
Eunice Burch	Undercity	Lehrer Kochen	Horde	E32/33
Koch Ghilm	Der Gol'Bolar Steinbruch	Lehrer Kochen	Allianz	N35
Pyall Silentstrider	Das Dorf der Bloodhoof	Koch	Horde	P8
Stephen Ryback	Stormwind	Lehrer Kochen	Allianz	R32
Zamja	Orgrimmar	Lehrer Kochen	Horde	J14
Zarrin	Dolanaar	Koch	Allianz	D4
ERSTE HILFE				
Deneb Walker	Das Arathi Hochland	Schriften und Tränke	Per Buch Expert 90 Silber	Allianz I36
Balai Lok'Wein	Die Marschen von Dustwallow	Tränke, Schriften und Reagenzien	Per Buch Expert 90 Silber	Horde Q13
Ghok'kah	Die Marschen von Dustwallow	Schneidereibedarf	Per Buch Expert 90 Silber	Horde Q13
Byancie	Dolanaar	Lehrer Erste Hilfe	Allianz	D4
Dannelor	Darnassus	Lehrer Erste Hilfe	Allianz	C1/2
Doktor Gregory Victor	Hammerfall	Lehrer Erste Hilfe	Horde	H39
Fremal Doohickey	Der Hafen von Menethil	Lehrer Erste Hilfe	Allianz	L35
Mary Edras	Undercity	Lehrer Erste Hilfe	Horde	E32/33
Michelle Belle	Goldshire	Lehrer Erste Hilfe	Allianz	S33
Pand Stonebinder	Thunder Bluff	Lehrer Erste Hilfe	Horde	N6/7
Shaina Fuller	Stormwind	Lehrer Erste Hilfe	Allianz	R32
Vira Younghoof	Das Dorf der Bloodhoof	Lehrer Erste Hilfe	Horde	P8
Arnok, Horde, Quest bis 300				
Ende: Doctor Gregory Victor	Das Arathi Hochland			H39
Nissa Firestone, Allianz, Aufgabe bis 300				
Ende: Doctor Gustaf Van Howzen	Dustwallow			R15

Serious Sam 2 - Eastereggs

Der neue Sam bietet noch mehr Action, noch wahnwitzigere Gegner und noch verrückteres Leveldesign. Wir lüften das letzte Geheimnis und zeigen Ihnen hier (und in der kommenden Ausgabe), wie und wo Sie die Eastereggs im Fun-Shooter SERIOUS SAM 2 finden.

KAPITEL 1

1.1 Dschungel

GEHEIME HÖHLE: Im ersten Levelabschnitt hinter dem Wasserfall im See.

GNAAR-FUSSBALL-GEHEIMNIS: Nehmen Sie einen Fußball aus dem Dorf mit. Nach dem Schalterrätsel finden Sie rechts ein Fußballfeld: Schießen Sie den Ball in ein Tor.

SUPER GEHEIME ABKÜRZUNG: Links vom Tordurchgang zum linken Abschnitt befindet sich im Schatten ein Schalter.

GEHEIMER RAKETENWERFER: Schauen Sie links vom Affenkopf am Tümpel die Felsenwand hoch. Die Waffe befindet sich auf einer Plattform. Schießen Sie die Stütze weg.

1.2 Tanz auf dem Fluss

GEHEIMER FURZ: In der letzten Hütte am Strand befindet sich ein Kuchen, den Sie benutzen.

GEHEIMER SEXY BUSCH: Gehen Sie hinten links in die Ecke, bevor Sie die erste Brücke überqueren. Stören Sie das Pärchen, dann erscheint ein Gegenstand.

GEHEIMER SCHALTER: Auf der kleinen Insel befindet sich in der Nähe des Sonnenschirms ein Schalter.

GEHEIMER GEGENSTAND: Links von der Insel treibt ein Floß auf dem Wasser. Schießen Sie auf die Palme, um es loszumachen.

FÜTTERN VERBOTEN: Überqueren Sie die zweite Brücke. Rechts hinter dem Felsen liegt eine Banane. Sie heben diese auf und werfen sie dem Riesenaffenkopf in den Rachen.

(1.3 Keine Eastereggs) 1.4 Straße nach Ursul

GEHEIMER SCHATZ: Stapeln Sie an der Wand hinter den Geschützen einige Kisten, um die höhergelegene Terrasse zu erreichen.

FALSCHE GESUNDHEIT: Steigen Sie nicht in die Kugel, sondern drehen Sie sich nach rechts zur Wand. Ein Monster versteckt sich an einem Erste-Hilfe-Kasten.

GEFRORENER PINGUIN: Wenden Sie sich jetzt von der Kugel aus nach rechts. Der Pinguin befindet sich in einem Kühlschrank an der Felswand.

1.5 Ursul Vorstadt

GEHEIME SERIOUS BOMBE: Auf dem Haus gleich rechts zu Levelbeginn. Benutzen Sie Kisten als Kletterhilfe.

GEHEIMER HÜHNERFREUND: Auf dem Dach eines Hauses in der Mitte des zweiten Hofs steht ein Huhn. Erschießen Sie es.

DIE RÜCKKEHR DES BOXERS BARRY: Im selben Hof in der linken oberen Ecke befindet sich ein Schalter unter dem Strohdach. Schauen Sie nach rechts!

GEHEIME RAKETEN: Wenden Sie sich im dritten Abschnitt nach links in einen Hof. An dessen Ende sehen Sie eine Plattform mit den Raketen, schießen Sie die Stütze weg.

GEHEIMER SCHATZ: Im Hauptgebäude befindet sich links ein Schacht. Zerstören Sie die Balken und betätigen Sie die Spülung hinter der roten Fahne. Ein Sprung in den Schacht bringt Sie zur Schatztruhe.

GEHEIME RÜSTUNG: Nehmen Sie das Scharfschützengewehr und treten Sie wieder auf den Hof. Auf den Häuserdächern erscheinen fünf Zielscheiben, die Sie treffen müssen.

1.6 Kukulele Gefängnis

AFFEN-ATEM: Auf der rechten Seite des ersten Raums befindet sich ein Affenkopf: Betätigen Sie den Schalter an dessen Podest.

GEHEIMES PLATEAU: Im vierten Abschnitt folgt auf den letzten langen Gang ein Raum mit gestapelten Kisten auf der linken Seite. Klettern Sie darauf, um das Plateau zu erreichen.

DUNKLER GEHEIMGANG: Nachdem Sie den Albino besiegt haben, gehen Sie durch die Tür, die sich gegenüber des Eingangs befindet.

GEHEIME PLATTFORM: Wenn Sie die Spiralhöhle betreten, drehen Sie sich um 180° und schauen nach oben. Zerstören Sie die Plattform mit dem Raketenwerfer.

GEHEIMES PLATEAU 2: Lassen Sie sich vor dem ersten Geschütz in die Tiefe fallen. Sie landen auf einem Plateau mit einer Rüstung.

GEHEIME GORILLAHAND: Folgen Sie dem Spiralweg bis ganz nach obenw und springen Sie durch das letzte Loch auf ein Plateau. Rechts von Ihnen auf der Gorillahand liegt ein großes Gesundheitsextra.

1.7 Ursul-Gärten

GEHEIMER DONNERSCHALTER: Der Schalter befindet sich am zweiten der beiden Wolkenkratzer, auf der rechten Seite.

GEHEIME MUNITION: Gehen Sie vom Leveleingang geradeaus in Richtung Felsenbogen. In der Nähe ist ein Steinhaufen. Dahinter finden Sie die Munition.

GEHEIMER GEGENSTAND: Durchqueren Sie im zweiten Abschnitt den großen Felsenbogen. Rechts von Ihnen steht ein Haus mit Flachdach. Der Gegenstand befindet sich hinter dem Haus.

GEHEIMER BEREICH: Betreten Sie nach dem Raum mit den Stacheln den Hof. Auf der rechten Seite neben dem Hochhaus finden Sie allerlei Nützliches.

GEHEIME KANONE: Auf der linken Seite des Gebäudes mit der leuchtenden Maske finden Sie einen Basketballkorb. Werfen Sie den Ball hinein.



Dschungel: Nehmen Sie den Fußball aus dieser Hütte bis zum kleinen Sportplatz im zweiten Abschnitt mit.



Straße nach Ursul: Stapeln Sie die Kisten zu einer Treppe, um den Balkon zu erreichen.



Kukulele Gefängnis: Um an das Versteck zu kommen, dürfen Sie die Kisten nicht über den Haufen schießen.

GEHEIMER DONNERSCHALTER 2: Neben dem Brunnen in der Nähe der Treppe steht ein Felshaufen mit einem Schalter auf der Seite.

GEHEIMER BEREICH 2: Rechts von der Treppe steht ein weiteres Hochhaus. Dahinter finden Sie einen Hover Fighter.

GEHEIMER BEREICH 3: Auf der rechten Seite des Hofs. Sie brauchen den Bereich nur zu betreten.

GEHEIMER BEREICH 4: Auf der rechten Seite des Hofs, gehen Sie in Richtung Aquädukt.

GEHEIMER BEREICH 5: Am Ende des Levels steht ein großer Tempel. Gehen Sie rechts an dessen Mauer entlang. In der Ecke finden Sie einige Gegenstände.

GEHEIMER SCHATZ: Gehen Sie nun links an der Mauer entlang. In der hinteren Ecke stehen zwei Felsen. Springen Sie von der Mauer aus auf die Felsen und lassen Sie sich dahinter fallen.

KAPITEL 2

2.1 Toter Wald

GEHEIMER ANGLERFREUND: Sie drehen Sie am Levelanfang um etwa 180° und gehen ein paar Schritte. Neben einem Baum stehen ein Sonnenschirm und eine Angel. Die Angel benutzen Sie.

GEHEIME KROKODIL-HUPE: Gehen Sie zu Beginn des zweiten Abschnitts nach rechts. Die Hupe liegt unter dem riesigen Gerippe.

GEHEIME SERIOUS BOMBE: Halten Sie sich im dritten Abschnitt bei jeder Kreuzung stets links, bis es nicht mehr weitergeht. Auf den Container mit der Bombe gelangen Sie, wenn Sie einige Kisten sammeln und stapeln.

GEHEIMES KROKODIL: Gehen Sie im vierten Abschnitt immer geradeaus, bis Sie auf ein Gebäude treffen. Wenn Sie rechts an der Wand entlanglaufen, sehen Sie bald ein Krokodil, das mit einem Fußball spielt.

2.2 Verlassenes Lager

GEHEIME SERIOUS BOMBE: Folgen Sie im zweiten Kapitel der Gebäudewand auf der rechten Seite, bis Sie die Bombe erreichen.

GEHEIME RÜSTUNG: Gleich neben der Bombe liegt auf einer Erhöhung eine Rüstung. Diese können Sie über die herumstehenden Container erreichen.

GEHEIME KROKODIL-HUPE 2: Schauen Sie zu Beginn des vierten Abschnitts leicht nach rechts. Dort liegt die Hupe im Sumpf.

GEHEIMER GESUNDHEITSBONUS: Gehen Sie einige Schritte nach vorn, sobald der sechste Abschnitt beginnt. Rechterhand sehen Sie ein großes Herz im Sumpf schweben.

DUKES GEHEIMNIS: Dies sind vier geheime Gegenstände, die dicht beieinander liegen. Starten Sie den zehnten Abschnitt und laufen Sie so lange geradeaus, bis Sie auf einen Container rechts von Ihnen stoßen. Linkerhand sollten Sie nun einige kleine Inseln sehen, die in einer Linie angeordnet sind. Auf der ersten finden Sie Dukes Schwert, dann Dukes Hut, Mantel und schließlich sein Skelett. Achten Sie auf die Todesursache!

2.3 Branchester

GEHEIMER BEREICH: Drehen Sie sich direkt zu Levelbeginn um. Auf der Rückseite des riesigen Baums befindet sich eine Tür.

GEHEIMER ORT: Suchen Sie im dritten Abschnitt nach einem Baum mit einem Rad. Betätigen Sie den Schalter hinter dem Baum, um eine Plattform zu senken. Mit dieser erreichen Sie das Easteregg.

GEHEIME BOMBE: Im vierten Kartenabschnitt erreichen Sie ein Wasserbecken, in dem Holzplanken schwimmen. Schaffen Sie es zum anderen Ende, ohne ins Wasser zu fallen, erhalten Sie eine Serious Bombe.

GEHEIMER RAUM: Schauen Sie sich den großen Baum rechts zu Beginn des siebten Abschnitts genauer an. Auf der Rückseite sehen Sie den Umriss einer Tür. Legen Sie diese mit dem Raketenwerfer frei.

2.4 Woodstock

GEHEIMER GEGENSTAND: Gehen Sie um den Baum, der am Anfang des ersten Abschnitts steht. Unter der Krone befindet sich eine Plattform, die Sie zerstören können.

GEHEIMER BEREICH: Hinter der Brücke im dritten Bereich steht ein Baum. Gehen Sie durch den Eingang auf der Rückseite und betätigen Sie den Schalter hinter der Treppe. Balancieren Sie nun über die Plattformen, um an den Bonus zu gelangen.

2.5 Gigantenschrottplatz

GEHEIME GROSSE SCHEISSE: Gehen Sie nach dem Kampf mit der Riesenspinne durch das Netz und halten Sie sich links. Vor Ihnen liegt ein großer Haufen Scheiße. Lecker.

PIANOGEHEIMNIS: Schauen Sie zu Beginn des siebten Abschnitts nach links, dort liegen große Pianotasten, auf denen Sie „spielen" können.

KAPITEL 3

3.1 Hong-Pong

GEHEIMES TOTES HÄSCHEN: In der unteren linken Ecke des zweiten Hofs zwischen der Mauer und dem Haus.

GEHEIME SERIOUS BOMBE: Auf der anderen Seite, in der unteren rechten Ecke steht ein Haus mit einem Fass auf dem Balkon. Zerstören Sie es und ein Bonus erscheint.

3.2 Glücksräder

GEHEIME GESUNDHEIT: Zerstören Sie die Kiste, die zu Beginn von Abschnitt fünf neben Ihnen steht.

GEHEIMES NINJA-HUHN: Laufen Sie in Kapitel sieben zur gegenüberliegenden Wand. Zwischen Mauer und Haus steht das Ninja-Huhn.

3.3 Kammern der Chanolin

GEHEIME GESUNDHEIT: Im ersten Raum lehnt ein Gong an der Wand. Springen Sie im richtigen Winkel auf ihn, um auf einen höhergelegenen Balken katapultiert zu werden.

GEHEIMES EXTRA: Zerstören Sie im Raum mit den Yin-Yang-Symbolen alle Lampen, die von der Decke hängen, um das Extra zu aktivieren.

3.4 Chanolin Tempel

GEHEIMER DRACHEN: Ziehen Sie am Schwanz der ersten Drachenstatue auf der rechten Seite.

GEHEIMER SCHALTER: Eine der Fahnen links steht still. Benutzen Sie den Schalter am Mast, um die Sache in Ordnung zu bringen.

BORIS GOJIC/STEFAN WEISS



Ursul Gärten: Die sind schwer zu finden – fahren Sie am besten mit dem Hover Fighter den Rand der Karte ab.



Ursul Gärten: Auch diesen Bereich findet man eher zufällig. Das Aquädukt ist ein guter Orientierungspunkt.



Verlassenes Lager: Der alte Duke bringt gleich vier geheime Gegenstände mit. Achtung: Gibt es nur in der PC Version.

Black & White 2

Sie wollen bei BLACK & WHITE 2 mal wieder Gott spielen und das mit einer opulenten Optik? Dann ist leistungsstarke Hardware gefragt.



Der Boden Ihres Landes ist mit Gräsern verziert, die Gläubigen sowie alle Objekte werfen einen Schatten und die Sonne spiegelt sich im aufwendig gerenderten Wasser.

Minimale Details

Das Grünzeug ist verschwunden und die Schatten für die Figuren und Objekte fehlen. Das Wasser kommt äußerst simpel und ohne Sonnenspiegelungen auf den Schirm.

TUNING

UM *BLACK & WHITE 2* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE

- ☐ 3.200 MHz
- ☐ 1.024 MByte
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6200/FX ULTRA SOLLTEN SIE

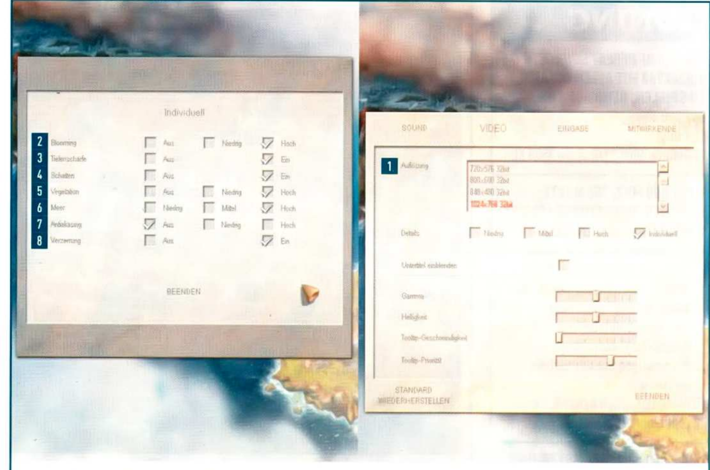
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 640x480 spielen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Die Vegetation deaktivieren
- ☐ Unter der Option „Meer" den Wert „Niedrig" wählen
- ☐ Das „Antialiasing" auf „Aus" stellen

MIT 2.200 MHZ, 512 MBYTE UND RADEON 9800 PRO/GEFORCE 6600 GT SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Schatten einschalten
- ☐ Bei Vegetation den Wert „Niedrig" anwählen
- ☐ Die Option „Meer" auf „Mittel" stellen
- ☐ Das „Antialiasing" deaktivieren

MIT 3.200 MHZ, 1.024 MBYTE, GEFORCE 6800 GT/RADEON X800 XL SOLLTEN SIE

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzt
- ☐ Bei „Antialiasing" „Niedrig" wählen



Das Video-Options-Menü von *Black & White 2*

1 Auflösung: Da die Höhe der Auflösung einen Einfluss auf die Gesamtleistung hat, reduzieren Spieler mit einer schwachen Grafikkarte diese. Erst ab eine Geforce 6800 GT/ Radeon X800 XL sollten Sie mit 1.024x768 spielen.

2 Blooming: Dieser Überstrahleffekt sieht zwar schön aus, ist allerdings auch sehr rechenintensiv. Aktivieren Sie daher den Postprocessing-Effekt erst mit einem leistungfähigen 3D-Boliden mit mindestens 256 MByte Video-RAM (Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL oder höher).

3 Tiefenschärfe: Genau wie beim „Blooming" raten wir Ihnen, auch die Tiefenschärfe erst mit einer schnellen Grafikkarte mit 256 MByte Speicher anzuschalten.

4 Schatten: Schwächelt Ihre Grafikkarte, verzichten Sie auf die Schatten für die Gläubigen sowie die Spielwelt-Elemente.

5 Vegetation: Wenn Sie die Flora ausschalten, entlastet das Ihren Prozessor. Die Einstellung „Hoch" ist erst ab 3.000 MHz Prozessorleistung zu empfehlen. Unterhalb von 2.000 MHz sollten Sie das Grünzeug komplett abschalten.

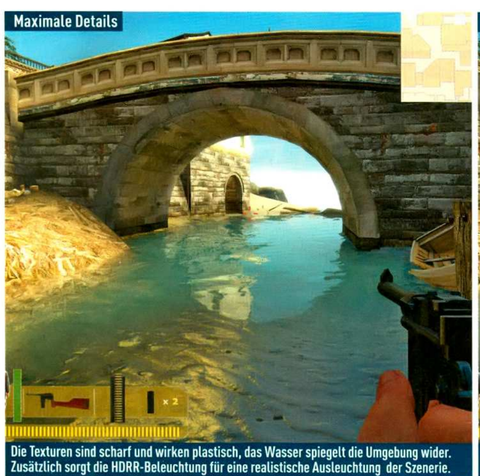
6 Meer: Je höher der Detailgrad der Wasserdarstellung, desto mehr ackert Ihre Grafikkarte. Die Option „Mittel" ist ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce 6600 GT zu empfehlen.

7 Antialiasing: Eine qualitativ hochwertige Kantenglättung (Einstellung „Hoch") garantieren erst eine Geforce 6800 Ultra/7800 GT oder eine Radeon X850 XT-PE.

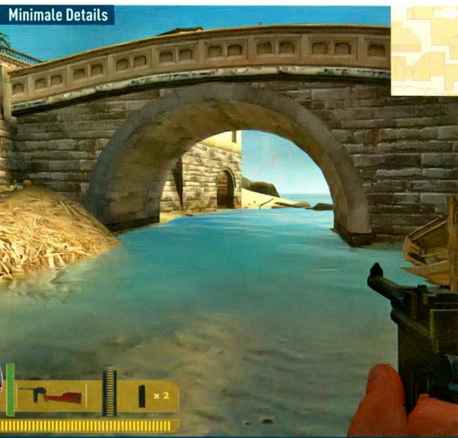
8 Verzerrung: Für den Verzerreffekt, der beispielsweise bei Bränden oder einem Vulkanausbruch zu sehen ist, muss die Grafikkarte über 256 MByte Videospeicher verfügen und sehr leistungsfähig sein.

Day of Defeat Source


DAY OF DEFEAT besitzt dank der SOURCE-Engine jetzt eine neue Optik, die Ihre Hardware kräftig fordert.


Maximale Details

Die Texturen sind scharf und wirken plastisch, das Wasser spiegelt die Umgebung wider. Zusätzlich sorgt die HDRR-Beleuchtung für eine realistische Ausleuchtung der Szenerie.


Minimale Details

Durch die niedrige Auflösung erscheinen die Texturen verwaschen. Die Wasserdarstellung ist simpel, Spiegelungen sind nicht vorhanden. Es fehlt auch der Überstrahleffekt.

TUNING

UM *DAY OF DEFEAT SOURCE* IN 1.024X768 MIT ALLEN DETAILS ZU SPIELEN, BENÖTIGEN SIE:

- ☐ 2.500 MHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL

MIT 1.500 MHZ, 256 MBYTE SPEICHER UND GEFORCE 6200/FX 5200 ULTRA SOLLTEN SIE:

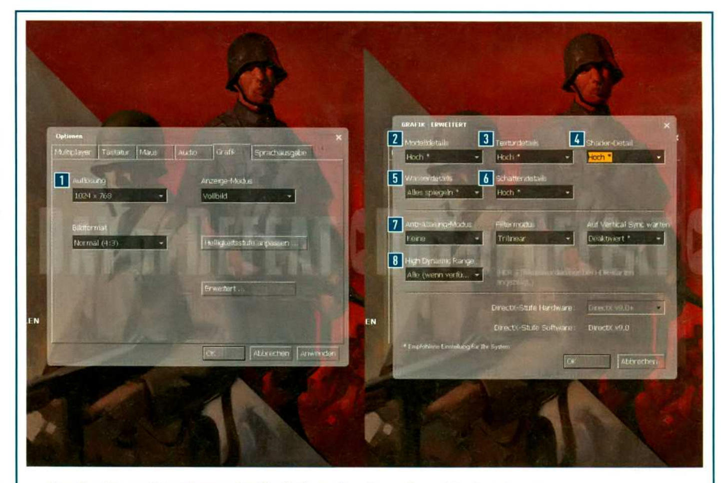
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Unter „Modelldetails", „Texturdetails" und „Shader-Detail" den Wert „Niedrig" einstellen
- ☐ Die „Wasserdetails" auf „Einfache Reflexionen" reduzieren
- ☐ Mit niedrigen Schattendetails spielen
- ☐ Die Option „High Dynamic Range" deaktivieren („Keine")

MIT 2.000 MHZ, 512 MBYTE UND RADEON 9600 XT SOLLTEN SIE

- ☐ Mit 1.024x768 spielen
- ☐ Die Option „Modelldetails", „Texturdetails" und „Shader-Detail" auf „Hoch" stellen
- ☐ Die „Wasserdetails" auf „Einfache Reflexionen" und die „Schattendetails auf „Niedrig" reduzieren
- ☐ High Dynamic Range deaktivieren

MIT 3.000 MHZ, 1.024 MBYTE UND RADEON X800 XT-PE SOLLTEN SIE

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ 2x FSAA und 4x AF auswählen



Das Grafik- und Erweiterte-Grafik-Options-Menü von *Day of Defeat Source*

1 Auflösung: Da sich der Leistungsgewinn bei verringerter Auflösung in Grenzen hält, sollten nur Spieler mit einer sehr schwachen Grafikkarte (Geforce 6200/FX 5200 Ultra) die Bildschirmauflösung auf 800x600 reduzieren.

2 Modelldetails: Taktet Ihre CPU mit 1.500 MHz oder weniger, sollten Sie Details der Modelle auf „Niedrig" reduzieren.

3 Texturdetails: Texturen mit einem geringen Detailgrad wirken unscharf. Verringern Sie die Texturdetails nur dann, wenn Sie mit einem sehr schwachen 3D-Beschleuniger wie einer Geforce 6200/FX 5200 Ultra oder Radeon 9200 spielen.

4 Shader-Detail: Schwächelt Ihre Grafikkarte, empfehlen wir die Shader-Details auf „Niedrig" herunterzuregeln. Für die Option „Hoch" ist bereits eine Mittelklasse Grafikkarte wie eine Radeon 9600 XT ausreichend leistungsstark.

5 Wasserdetails: Für eine detaillierte Wasserdarstellung, bei der sich die Umgebung und Figuren im Pixelnass spiegeln und das Licht korrekt bricht, benötigen Sie mindestens eine Geforce 6800 GT oder Radeon X800 XL.

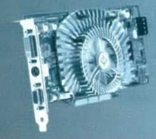
6 Schattendetails: Der Verzicht auf eine detaillierte Schattendarstellung bringt ein Leistungsplus von gut zehn Prozent und ist vor allem beim Spielbetrieb mit einer leistungsschwachen Grafikkarte zu empfehlen.

7 Anti-Aliasing-Modus/Filtermodus: Für eine zweifache Kantenglättung sowie einen vierfachen anisotropischen Texturfilter ist erst eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT-PE ausreichend leistungsstark.

8 High Dynamic Range: Den Überstrahleffekt sollten Sie erst ab einer Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL aktivieren.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nF2-400	D	49,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D+	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	94,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	94,-
P5WD2 Premium	S, GL, F, sA, R	775 / 955X	D2+	209,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	79,-
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	69,-
GA-K8NF-9	S, GL, F, sA	939 / nForce4	D+	94,-
GA-K8N-SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
GA-K8N Ultra-9	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta2 Platinum	S, GL, F, sA	A / nF2-U400	D	54,-
P4N Diamond	S, GL, F, sA	775 / nF4-SLI	D2	189,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nForce4	D+	89,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	124,-
MS-6368	µATX, S, V, L	FC2 / PLE133T	S+	54,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D+	89,-
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-Ultra	D+	99,-
Fatal1ty AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	64,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
nF4 SLI-DR	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

KINGSTON HyperX RAM

1 GB DDR2-RAM

- **KHX7200D2/1G**
- **DDR2 - 900, CL5-5-5-15**
- **PC2 - 7200**
- **240-Pin DIMM**



199,- Kingston TECHNOLOGY

EPOX	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
EP-9NDA3J	S, GL, sA	939 / nF3-U	D+	94,-
EP-9NPA+ Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	119,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479 / i915G	D2	219,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	239,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	134,-	
2,8 GHz	Northwood	533	512	174,-	
2,8 GHz	Northwood	800	512	179,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024		189,-
3,2 GHz	Prescott	800	1.024		239,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
540J	Prescott	3,2	800	1.024		224,-
630	Prescott	3,0	800	2.048		189,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		229,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		399,-
Extreme	Prescott	3,73	1.066	2.048		1.049,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
830	Smithfield	3,0	800	2.048		339,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		559,-

Pentium® M (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
735	Dothan	1,7	400	2.048		219,-
755	Dothan	2,0	400	2.048		319,-
760	Dothan	2,0	533	2.048		329,-
770	Dothan	2,13	533	2.048		449,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2200+	Thoroughbred B	1,5	333	256	62,-	
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	69,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	84,-	

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2700+	Thoroughbred B	2,16	333	256	99,-	
3000+	Barton	2,16	333	512	104,-	

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1.000	512	124,-	149,-
3200+	Venice	2,0	1.000	512	139,-	
3500+	Venice	2,2	1.000	512	199,-	229,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024	279,-	294,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512		349,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		389,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		1.019,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		379,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		499,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	2.048		579,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		739,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	400-333	61,-	57,-
DDR	1,0 GB	400-333	115,-	144,-
DDR2	512 MB	533-CL4		52,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	109,-	104,-
SO-DDR	512 MB	333-CL2,5	62,-	
SO-DDR	1,0 GB	333-CL2,5	144,-	
SO-DDR2	512 MB	533-CL4	61,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533-CL4	112,-	

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	104,-	
DDR	1,0 GB	400-222	144,-	
DDR	1,0 GB	400-CL1,5	199,-	
DDR2	1,0 GB	533-333	124,-	109,-
DDR2	1,0 GB	667-444	124,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667-344	149,-	122,-

OCZ		Timing	Kit	Single
DDR Performance	1,0 GB	400-233	129,-	
DDR Gold EL	1,0 GB	400-222	159,-	
DDR Gold EL VX	1,0 GB	500-222	234,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	600-CL2,5	244,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	400-232	269,-	

MDT		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	59,-	52,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	106,-	120,-
DDR2	512 MB	533-CL4		46,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4	94,-	89,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR Value	512 MB	400-CL2,5	55,-	50,-
DDR Value	1,0 GB	400-CL2,5	102,-	109,-
DDR2 Value	512 MB	533-CL4		42,-
DDR2 Value	1,0 GB	533-CL4	89,-	87,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600GT/TD	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	159,-
EN7800GTX/2DHTV	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	169,-
NX78X256V-B	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
N66T128VP Silentpipe	AGP	128-G3 / GF 6600GT	179,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	159,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	179,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX6600GT TDH Extreme	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	179,-
PX7800 GT TDH	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	359,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-

XFX		MB / Chip	€
7800 GTX Extreme	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
6600GT	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-

AOPEN		MB / Chip	€
AOPEN 6600GT-DV	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX550GE/TD	PCIe	256-DD / Rad. X550	69,-
EAX800/2DTV	PCIe	256-G3 / Rad. X800	199,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800GT	PCIe	256-G3 / Rad. X800GT	169,-
X800GTO Fireblade Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800GTO	199,-
X1800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X1800XL	449,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800RX	PCIe	256-G3 / Rad. X800GT	169,-
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	279,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI		MB / Chip	€
RX800-TD128E	PCIe	128-DD / Rad. X800	149,-
RX9250-TD256	AGP	256-DD / Rad. 9250	54,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
RX80128D Silentpipe	PCIe	128-G3 / Rad. X800	179,-
RX80256D	PCIe	256-G3 / Rad. X800	199,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
X800Pro	AGP	256-G3 / Rad. X800Pro	199,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	54,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD3200SB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	159,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1634N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	78,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	109,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	48,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	129,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722525	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS724040	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	234,-
HDS725050	U-133	500	9 / 8.192 / 7.200	349,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3200826A	U-100	200	8 / 8.192 / 7.200	97,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	249,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	164,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD4000KD	400	9 / 16.384 / 7.200	259,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	109,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
7L250S0	250	9 / 16.384 / 7.200	109,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	154,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722516 SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
HDS725050 SATA2	500	9 / 16.384 / 7.200	349,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250823AS NCQ	250	8 / 8.192 / 7.200	114,-
ST3400832AS NCQ	400	8 / 8.192 / 7.200	264,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1608P	16x / 6x		69,-
AOPEN DUW1616	16x / 4x		52,-
BENQ DW-1625 schwarz	16x / 2,4x		77,-
BENQ DW-1640	16x / 8x	52,-	57,-
LG GSA-4166B	16x / 6x	94,-	
LG GSA-4167B	16x / 6x	57,-	69,-
LITEON SHW-1635S	16x / 4x	54,-	59,-
NEC ND-4550A grau o. schwarz	16x / 8x	57,-	
NEC ND-4550A silber	16x / 8x	59,-	
PIONEER DVR-110D schwarz	16x / 8x	57,-	
PIONEER DVR-110D silber	16x / 8x	59,-	
PHILIPS PBDV1628G	16x / 8x	52,-	
PHILIPS DVDR16LSB	16x / 2,4x	59,-	
PLEXTOR PX-716AL	16x / 4x	124,-	
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x / 4x	124,-	134,-
PLEXTOR PX-740A	16x / 8x	74,-	79,-
SAMSUNG SH-W162C schw.	16x / 5x	49,-	57,-

ATAPI Slimline für Notebooks

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
NEC ND-6650A	8x / 4x	89,-	
PIONEER DVR-K05L	8x / 4x	109,-	
TEAC DV-W28E	8x / –		134,-
TOSHIBA SD-R6472B	8x / 2,4x	99,-	

S-ATA

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-712SA	12x / –		59,-
PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x	124,-	129,-

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA 16x Super DVD	16x / 4x		109,-
LITEON SOHW-1673SX	16x / 4x		89,-
LG GSA-2164D	16x / 8x	109,-	129,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		89,-
PLEXTOR PX-740UF/T3B +FW	16x / 8x		144,-

Grafikkarten-Lüfter

ZALMAN FS-V7 Fatal1ty

- **für alle gängigen Grafikkarten**
- **Kühlkörper mit großem Kupferboden**
- **23,7 dB(A) (regelbar) • 80 mm Lüfter**
- **inkl. 8 Speicherkühler, Wärmeleitpaste und 5 V/12 V Anschlusskabel**

ZALMAN

49,-



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.







IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	64,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	64,-
WG511T	108	PC-Card	49,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	64,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	109,-
WPN824 RangeMax	108	Router	109,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	44,-
DWL-G650M	108	PC-Card	74,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	164,-

Sockel 939 Barebone

SHUTTLE SN26P

- für AMD Athlon™ 64 CPUs
- NVIDIA® nF4-SLI Chip · 2x DDR-RAM
- extern: 1x 5,25", 1x 3,5", intern: 1x 3,5"
- 4x S-ATA RAID · 1x U133 · 2x PCIe x16
- 6x USB 2.0, 2x FireWire
- Gigabit LAN · Sound · Cardreader
- schwarz



599,- Shuttle

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G	54	PCI	24,-
WL-107G	54	PC-Card	27,-
WL-500G	54	Router	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54G	54	USB2.0-Box	42,-
WPC54GS	54	PC-Card	59,-
WRT54G-D2	54	Router	69,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick	125	USB2.0-Stick	44,-
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	129,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	54	Rout./Mod./VoIP	199,-

Modems

AVM	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	74,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Anschluss	€
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	69,-

Diverse	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL	2	99,-
D-LINK DI-604	DSL	4	34,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR DG632B	DSL	1	37,-

Netzwerk Storage

WD	GB	Mbit/s	€
WDXE1600JB	160	10/100	219,-
WDXE2500JB	250	10/100	239,-
WDXE3200JB	320	10/100	279,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
ARCTIC-COOLING Silentium T2	Midi	350 W	79,-
AOPEN QF50C	Midi	300 W	52,-
AOPEN H700B	Big	400 W	129,-
CASETEK CS-1018 BM	Midi	--	59,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	144,-
THERMALTAKE Armor	Midi	--	124,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
FORTRON Bluestorm	400 W	ATX2	69,-
SHARKOON SilentStorm	370 W	ATX2	59,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM400B-APS	400 W	ATX	79,-

BAREBONES

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
XPC SK43G	S, V, L, F, sA	A / KM400	179,-
XPC SN95G5V2	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	329,-
XPC SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
XPC ST20G5	S, V, GL, F, sA	939 / XP200	349,-
XPC SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	599,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	209,-
iDEQ 330P	S, GL, F, sA	939 / nF4	319,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / RS482	299,-
XC Cube EZ65-IIV2	S, V, GL, F, sA	478 / 865G	199,-
XC Cube EA65-IIV2	S, V, GL, F, sA	478 / 865G	199,-
XC Cube MZ855 II	S, V, GL, F	479 / 855GME	299,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€€
Pundit-R ID2	S, V, L, F	478 / 9100IGP	144,-
Pundit-R ID3	S, V, L, F	478 / 9100IGP	144,-
S-Presso S1-P112	S, V, L	478 / 865G	179,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Office	Celeron® 2,4 GHz	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onboard	309,-
PC Sempron 2600+	Sempron™ 2600+	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onboard	319,-
PC Midrange	Sempron™ 2400+	256 MB	80 GB	DVD±RW DL	64 MB GeForce 4 MX4000	359,-
PC Premium R2.0	Pentium® 4 520	512 MB	80 GB	DVD±RW	128 MB GeForce FX 5200	559,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6U-5064H	Sempron™-M 3000+	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	819,-
A6L-B007H	Celeron®-M 370	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Webcam	849,-
A6VA-Q025H	Pentium®-M 740	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, BT, Webcam	1.199,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R50 WVM 1730	Pentium®-M 740	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X300	1.149,-
X20 XVM 1730 II	Pentium®-M 740	15,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW	XP Home, Radeon X600	1.499,-

MONITORE

TFT	ms	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 101725	12	17,0	Sound	239,-
BELINEA 101902	16	19,0	Sound	299,-
BENQ FP71G+	8	17,0		249,-
BENQ FP91G+	8	19,0	DVI-D/Pivot	339,-
EIZO L578	12	17,0	DVI-D/USB/Sound	519,-
EIZO S1910	16	19,0	DVI-D	539,-
EIZO L778	12	19,0	DVI-D/USB/Sound	629,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	389,-
IIYAMA E431S	8	17,0	DVI-D/Sound	299,-
IIYAMA E481S	8	19,0	DVI-D/Sound	414,-
NEC 1970GXBK	8	19,0	DVI-D	489,-
SAMSUNG 172X	12	17,0	DVI-D	319,-
SAMSUNG 730BF	4	17,0	DVI-D	319,-
SAMSUNG 930BF	4	19,0	DVI-D	419,-
SAMSUNG 940B	8	19,0	DVI-D	399,-
SAMTRON 94V	12	19,0		279,-
VIEWSONIC VX924	4	19,0	DVI-D	459,-

CRT	kHz	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 103075	72	17	Flat	109,-
BELINEA 108035	125	21	Flat	329,-
IIYAMA HM204DT	142	22	Flat/Snd/USB	619,-
SAMSUNG 997MB	96	19	Flat	179,-

optische Maus

LOGITECH G1

- 3x Tasten, 1x Scrollrad
- teflonbeschichtete Füße
- 800 dpi
- 80 g leicht



33,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

CHERRY	Anschluss	€
CyMotion Expert	USB	15,-
CyMotion Expert schwarz	USB	17,-
CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
CyMotion Master Plus9 Wireless	USB, PS/2	44,-

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
LOGITECH Cordless Deskt. MX3100	USB, PS/2	84,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Gamepads

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH Rumblepad II	USB	26,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	11,-
SAITEK Impact Colour Rumble Pad	USB	12,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	49,-
LOGITECH MX610 Cordless Laser	USB	49,-
LOGITECH G1 Optical Mouse	USB, PS/2	33,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB	66,-
LOGITECH G7 Cordless Laser Mouse	USB	89,-
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	21,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	schwarz	14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	22,-
FUNC sUrface 1030	verschiedene	25,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene	16,-
QPAD Gamer LowSense (XXXL)	verschiedene	29,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	119,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	179,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	229,-
HERCULES GS Muse 5.1 DVD	PCI	24,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	49,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	154,-

Headsets	Anschluss	Typ	€
LOGITECH Precision Gaming	3,5 mm Klinke	Stereo	36,-
LOGITECH Premium USB 350	USB	Stereo	52,-
PLANTRONICS GameCom 1	3,5 mm Klinke	Stereo	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro1	USB	Stereo	79,-
SENNHEISER PC 150	3,5 mm Klinke	Stereo	59,-
SHARKOON GHS1 Gamer Headset	3,5 mm Klinke	Stereo	19,90
SHARKOON Majestic 5.1 II	USB	5.1	59,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	48,-
Battlefield 1942 - World War 2 inkl. 2 AddOns	49,-
Battlefield II	46,-
Catwoman	39,-
Constantine	41,-
Ravenshield Athena Sword AddOn	18,-
Robots	26,-
Spiderman 2	34,-
Star Wars Battlefront II	39,-
SWAT 4	42,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 2005	44,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre AddOn	29,-
Die Sims 2 - Nightlife AddOn	29,-
FIFA 2006	49,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2006	49,-
GTR - FIA GT Racing	47,-
Need for Speed Underground 2	44,-
NHL 2006	49,-

Strategie	€
Act of War - Direct Action	46,-
Age of Empires III	44,-
Alexander	45,-
Black & White II	49,-
C&C Generäle - Deluxe Edition	49,-
C&C Generäle - Die Stunde Null AddOn	19,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	45,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige: Nebelreich AddOn	22,-
Ground Control 2	44,-
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	48,-
Silent Hunter III	42,-
Stronghold II	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	22,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	25,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Bundle	33,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	44,-
Guild Wars	42,-
Splinter Cell: Chaos Theory	44,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	26,-
Vampire - The Masquerade Bloodlines	38,-
World of Warcraft	44,-

DEUTSCHER INTERNET PREIS · PC Pr@xis Leserwahl 2004



Hardware · HARDWAREVERSENDER DES JAHRES 2004 · 1. Platz ALTERNATE

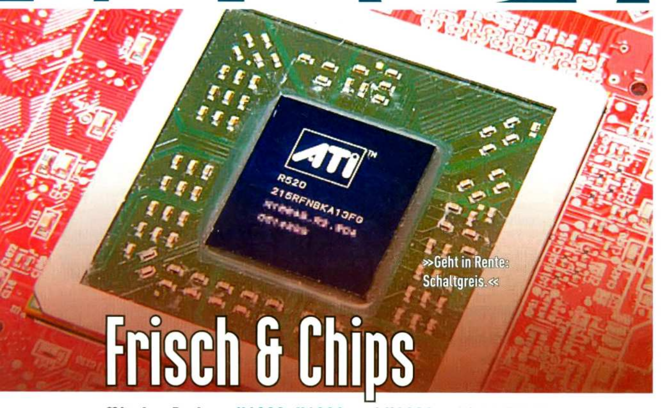
Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

HARDWARE



»Geht in Rente: Schaltgreis.«

Frisch & Chips

Mit den Radeon X1800, X1600 und X1300 schickt Ati die X800-Familie in Rente. Was kann die neue Chip-Generation?

Grafik | Kurz vor der Veröffentlichung von Atis ebenso ersehnter wie verspäteter Grafikchip-Reihe sind uns die wichtigsten Informationen bereits bekannt. So wird der Klassenprimus und Geforce-7800-Rivale Radeon X1800 (Chip: R520) in drei Varianten ausgeliefert. Unterschiede gibt es bei den Taktraten, der Kühlung und der Speichermenge (siehe Tabelle). Allen X1800-Modellen gemein sind 16 Pixel-Shader-Einheiten und ein 256-Bit-Speicherinterface. Die Mittelklasse-Version Radeon X1600 (RV530) beherbergt nur zwölf Shader-Einheiten und spricht den Speicher per 128-Bit-Interface an. Die langsamste Variante X1300 (RV515) nutzt ebenfalls höchstens eine 128-Bit-Speicheranbindung, kann jedoch nur auf vier Pixel-Shader-Einheiten zurückgreifen. Genau wie Nvidias Geforce-6 und Geforce-7-Reihe unterstützen die kommenden Ati-Modelle das Shader Modell 3. Von allen Modellen der neuen Serie soll es zudem eine Crossfire-Version für den Einsatz von zwei Karten gleichzeitig geben. (DM)

Info: www.ati.de

CHIPNAME	X1800 XT	X1800 XL	X1600	X1300
Interner Codename	R520	R520	RV530	RV515
Fertigungsprozess (Nanometer)	90	90	90	90
Anzahl Transistoren (in Mio.)	Ca. 321	Ca. 321	Ca. 160	Ca. 110
Verfügbarkeit	Anfang Nov.	Oktober	Ende Nov.	Oktober
Kühlung	Zwei Slots	Ein Slot	Ein Slot	Ein Slot
Pixel-Shader-Einheiten	16	16	12	4
Vertex-Shader-Einheiten	8	8	5	2
Chiptakt (MHz)	625	500	590	600
Multi-Chip-Fähigkeit	Ja	Ja	Ja	Ja
Speicherinterface (Bit)	256	256	128	Bis zu 128
Speichertakt (MHz)	750 (DDR)	500 (DDR)	Bis zu 700	Bis zu 500
Speicherbandbreite (GByte/s)	48	32	Bis zu 22,4	Bis zu 16
Speicherbestückung (MByte)	512	256	Bis zu 512	Bis zu 256

Eine ganz besondere Note!

Ab sofort bewerten wir alle Hardware-Komponenten mit einem detaillierten SCHULNOTEN-System.

Wertungssystem | Bei aktuellen PC-Titeln gibt es riesige Spielspaß-Unterschiede. Beispielsweise ist *Hostradamus* so weit von *Half-Life 2* entfernt, wie Ottfried Fischer von seinem Idealgewicht. Hardware-Komponenten unterscheiden sich jedoch oft nur durch Details. So können Grafikkarten bis auf die mitgelieferte Ausstattung identisch sein. Um besser zu differenzieren und gleiche Wertungen bei ähnlichen Produkten zu vermeiden, haben wir uns für ein feiner abgestuftes Wertungssystem entschieden: Anstelle von Prozentschritten beurteilen wir ab sofort Hardware mit Schulnoten samt zwei Nachkommastellen. In der Tabelle rechts erkennen Sie, welchem Prozentwert die jeweilige Note entspricht. Wie im Spiele-Bereich hinterlegen wir die Wertungen auch künftig farblich – von Grün für edle Luxus-Komponenten bis Rot für überflüssigen Silizium-Schrott. (DM)

Info: www.pcaction.de

100%	1,00	79%	2,05
99%	1,05	78%	2,10
98%	1,10	77%	2,15
97%	1,15	76%	2,20
96%	1,20	75%	2,25
95%	1,25	74%	2,30
94%	1,30	73%	2,35
93%	1,35	72%	2,40
92%	1,40	71%	2,45
91%	1,45	70%	2,50
90%	1,50	69%	2,55
89%	1,55	68%	2,60
88%	1,60	67%	2,65
87%	1,65	66%	2,70
86%	1,70	65%	2,75
85%	1,75	64%	2,80
84%	1,80	63%	2,85
83%	1,85	62%	2,90
82%	1,90	61%	2,95
81%	1,95	usw.	usf.
80%	2,00		

GEWINNSPIEL

Take that!

PC ACTION und Take MS verlosen MP3-Player im Wert von 500 Euro.

Der handliche *Mem-P3* kann bis zu 128 MByte an Daten beherbergen und spielt Musikdateien im MP3- oder WMA-Format. Zudem eignet sich der USB-Stick als Diktiergerät. Das Beste: Zwölf *Mem-P3*-Player verlost PC ACTION unter den Leserinnen und Lesern.

FRAGE: WELCHE ANTWORT IST RICHTIG?
(MEHRERE ANTWORTEN MÖGLICH)

A) B B) C C) A

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 24.



»Knifflig: Memory für Frauen.«

Zweitstimme: CPU

Anfang 2006 bringt Intel erste DUALCORE-CPUS in 65-Nanometer-Fertigung.

CPU | Pentium-4-Modelle mit Prescott-Kern werden Anfang 2006 durch Modelle mit Presler-Kern (schematische Darstellung Bild links) ersetzt. Die Cachegröße soll von zwei auf vier MByte steigen. Daneben plant Intel einen neuen Pentium Extreme Edition, der aber eine Hauptplatine mit dem ebenfalls neuen 975X-Chipsatz voraussetzt. Entsprechende Mainboards sollen sowohl Nvidias SLI als auch die Crossfire-Technik von Ati unterstützen. Die Prozessoren sind die letzten Pentium-Modelle mit Netburst-Architektur. Deren Nachfolger basieren ab Mitte 2006 auf neuer Architektur. (DM)

Info: www.intel.de

Alles an Board!

Nvidia bringt den NFORCE4-Chipsatz mit Onboard-Grafik.

»Ein echter Scheiß: Kabel-Nahbedienung.«

Chipsatz | Mainboard-Hersteller können beim neuen Nforce4 jeweils aus zwei North- und Southbridge-Varianten wählen und diese kombinieren: Das günstige Southbridge-Modell ist die Nforce 410 MCP mit zwei SATA-Anschlüssen und 100-Mbit-LAN. Die Nforce 430 MCP bietet vier SATA-Ports und Gigabit-LAN. Die Northbridge samt Onboard-Grafik ist in der schwächeren Variante als Geforce 6100 im Angebot (425 MHz). Die Geforce 6150 arbeitet hingegen mit 475 MHz. Beide Chips verfügen über SM3.0-Unterstützung, zwei Pixel- und eine Vertex-Shader-Einheit. (DM)

Info: www.nvidia.de



»Mit Lüftung: Unterhose für Ritter.«

Doppelt schnellt besser

Die EN7800GT DUAL soll dank zweier 7800-GT-Chips die fixeste Grafikkarte sein.

Grafik | Bereits auf der Cebit 2005 zeigte Asus eine Grafikkarte mit zwei Geforce-6800-GT-Chips. Die Karte schaffte es jedoch nie in den Handel. Stattdessen legt Asus mit einer Dual-7800-GT nach. Die limitierte Nobel-Karte soll nur 2.000 mal produziert werden und rund 1.000 Euro kosten – mehr als zwei gewöhnliche 7800-GT-Modelle. Zudem braucht die EN7800GT Dual eine zusätzliche Stromversorgung. Ob zwei entsprechende Doppel-Chip-Karten auch im SLI-Modus laufen, ist noch unklar. (DM)

Info: www.asuscom.de

LIES MICH!

GEFORCE GO 7800 GTX

nVIDIA.

Grafik | Die Geforce Go 7800 GTX für Notebooks verfügt wie die Desktop-Variante über 24 Pixel-Shader-Einheiten und 400 MHz Chip- sowie 550 MHz DDR Speichertakt. Das RAM ist per 256-Bit-Interface angebunden. Laut Hersteller ist die Go 7800 Pin-kompatibel zur Go 6800 Ultra. Im Gegensatz zum Vorgänger verfügt das neue Modell über ein verbessertes Strom-Management (*Powermizer 6.0*) und soll bei Spielen teils die doppelte Leistung erreichen. Ati will mit einer mobilen Variante seiner kommenden Radeon-Generation kontern. (DM)

Info: www.nvidia.de

ATI PRÄSENTIERT AVIVO

ATI

Grafik | Mit dem überfälligen High-End-Chip R520 will Ati durch neue Technik die Qualität und Geschwindigkeit von Videos am PC steigern. Der „Avivo" getaufte Oberbegriff umfasst sinnvolle Neuerungen wie durchgängig Zehn-Bit-Farbtiefe bei RGB, was zusammen mit diversen Kamm- und Rauschfiltern sowie De-Interlacing-Verfahren zu einer höheren Farbtreue führen soll. Hinzu kommt Hardware-unterstützte Videokompression. (DM)

Info: www.ati.de

NEUE LASER-MÄUSE



» Edel: Zäpfchen.«

Eingabegeräte | Von Microsoft kommen die Laser Mouse 6000, die Laser Mouse 6000 Wireless sowie mehrere Notebook-Varianten. Logitechs Notebook-Variante V400 verfügt sogar über ein Doppellaser-Abtastsystem. Die LX7 übermittelt Daten per Bluetooth und ist laut Logitech besonders energiesparend. Kurios: Die neue Optical Skype Mouse von Typhoon besitzt sogar ein eingebautes Mikrofon. (DM)

Info: www.microsoft.de | www.logitech.de

NEUE GRAFIKKARTEN-TREIBER VON ATI UND NVIDIA

Grafik | Bei der Forceware 80 verwendet Nvidia erstmals eine neue, nicht .NET-basierende Benutzeroberfläche. Zudem sollen nun Karten von verschiedenen Herstellern und mit unterschiedlicher Speicheraussatttung zusammenarbeiten. Notebook-Besitzer finden auf der Webseite von Nvidia einen speziell angepassten Treiber. Atis Catalyst 5.9 bietet weniger Innovationen. Dafür werden Bugs behoben, die Videoqualität verbessert und das Catalyst Control Center reagiert angeblich merklich schneller. (DM)

Info: www.nvidia.de | www.ati.de

KABELLOSE 5.1-BOXEN

Sound | Bei Logitechs Z-5450 gelangen die Soundsignale per Funk zu den hinteren Lautsprechern. Diese sind lediglich an eine Steckdose anzuschließen. Das Komplettsystem für rund 400 Euro besitzt eine THX-Zertifizierung und erreicht eine RMS-Leistung von 315 Watt. Für etwa 100 Euro weniger bekommen Sie die kabelgebundene Version mit identischen Leistungsdaten. (KB)

Info: www.logitech.de



»Mit Adaptern: Seemannsbraut für Farbige jeder Größe.«

Glasklar oder Mattscheibe?



»Fernsehabend in New Orleans.«

Die Reaktionszeiten der LC-DISPLAYS fallen derzeit auf acht, teilweise auf vier Millisekunden. Lohnt sich der Kauf eines neuen schnellen Flachbildschirms? Wir haben genau hingeguckt und verraten, was es zu sehen gab.

Nach und nach bringen immer mehr Hersteller Flachbildschirme mit vier Millisekunden (ms) Reaktionszeit in den Handel. Die Abkürzun LCD steht für Liquid Crystal Display. Gemeint sind also Bildschirme, die die Farben durch Leuchtdioden erzeugen und nicht – wie bei herkömmlichen Röhrenmonitoren – durch das Auftreffen von Elektronen auf eine fluoreszierende Scheibe. Aktuell sind Viewsonic, Samsung und Benq mit 17- sowie 19-Zoll-Monitoren am Markt vertreten. Der Großteil der anderen Hersteller hat immerhin den Sprung auf acht Millisekunden Schaltgeschwindigkeit geschafft. Lohnt es sich für Spieler, ein Vier-Millisekunden-Gerät zu kaufen? Wir verraten es Ihnen.

17-ZOLL-MONITORE

Viewsonic VX724: Platz 1 für das schnellste LCD • Das Glanzstück des Viewsonic *VX924* ist das Vier-Millisekunden-Panel. Die Kombinationsmessung (Schwarz-Weiß plus drei Farbkombinationen) ergibt eine Reaktionszeit von 16 Millisekunden. In der subjektiven Spieleprüfung sind alle getesteten Titel sehr gut spielbar. Die Helligkeit des *VX924* lässt sich von 100 bis 290 Candela pro Quadratmeter einstellen. Verarbeitung, Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Die Helligkeitsverteilung ist befriedigend: Die Messungen weichen an den Rändern durchschnittlich bis zu 15 Prozent vom Mittelpunkt ab. Einige Punkte sind bis 20 Prozent dunkler als der Mittelpunkt und mit dem bloßen Auge sichtbar. Schlieren oder Unschärfen bei Bewegungen gehören mit dem Viewsonic *VX724* der Vergangenheit an.

Iiyama Prolite E431S: Gute Leistung und fairer Preis • Iiyama gibt eine Reaktionszeit von acht Millisekunden an, wir messen im Farbkombinationstest allerdings 25 Millisekunden. Im subjektiven Spieletauglichkeitstest schlägt sich das *Prolite E431S* sehr gut. Spiele wie *GTA San Andreas* oder *Half-Life 2* sind schlierenfrei spielbar. Geringere Auflösungen (1.024x768 und 800x600) als 1.280x1.024 sind gut lesbar dargestellt, in Spielen ist die Interpolation kaum sichtbar. Die Helligkeit des *Prolite E431S* ist von 120 bis 290 Candela pro Quadratmeter einzustellen. Für den zu hohen Minimalwert gibt es ein „ausreichend". Schnäppchenjäger mit Spielerambition sind mit dem *Prolite E431S* aber gut bedient.

LG L1740P: Design-LCD mit guter Leistung • LG gibt eine Schaltgeschwindigkeit von zwölf Millisekunden an, trotzdem liegt das LCD im Farbkombinationstest mit 27 Millisekunden nicht viel höher als die Acht-Millisekunden-Bildschirme. Die Helligkeit des *L1740P* lässt sich von 130 bis 315 Candela pro Quadratmeter einstellen. Auch hier ist der Minimalwert zu hoch. Die Helligkeitsverteilung ist gut: Die Messpunkte an den Rändern weichen bis zu neun Prozent vom Mittelpunkt ab.

Asus PM17TS: Probleme mit der Helligkeitsverteilung • Asus setzt im *PM17TS* ein TN-Panel mit einer Reaktionszeit von acht Millisekunden ein (TN-Panels sind in den meisten Zocker-TFTs – thin-film transistors, Dünnschicht-transistoren – aufgrund der schnellen Reaktionszeit und des relativ günstigen Preises verbaut. Doch die Reaktions-

Damit das klar ist!

ZOLL
In diesem Längenmaß sind die Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll entspricht 2,54 Zentimetern.

LUMINANZ
Helligkeit beziehungsweise Leuchtkraft bei Monitoren, gemessen in cd/m2 (Candela pro Quadratmeter).

STAND-BY
Bereitschaftsbetrieb; Gerät wartet auf ein Signal vom Rechner, um den Betriebsmodus zu wechseln.

WATT
Einheit für elektrische Leistung, errechnet sich aus Spannung und Stromstärke (Einheitenzeichen: W).

zeit hängt stark von den jeweiligen Farbwechseln ab. Die Hersteller geben die Zeit an, die der TFT von Schwarz auf Weiß benötigt. Bei anderen Farbwechseln, etwa Grün auf Rot, ist der Wert sehr viel höher, meist zwischen 20 und 30 ms.). Wir messen im Farbkombinationstest 27 Millisekunden; damit ist das LCD spieletauglich. Ego-Shooter wie *Half-Life 2* gehen schlierenfrei über den Schirm. Die Helligkeit des LCDs ist von 90 bis 250 Candela pro Quadratmeter regulierbar. Die Helligkeitsverteilung ist befriedigend: Die Messpunkte weichen bis zu 19 Prozent voneinander ab. Die unregelmäßige Ausleuchtung des LCDs ist mit dem bloßen Auge erkennbar. Bei einem Preis von 270 Euro greifen Sparfüchse zu.

Shuttle XP17 TempAR: Mobiles LCD für Spieler • Shuttle gibt zwar in den technischen Merkmalen eine Reaktionszeit von acht Millisekunden (Grau zu Grau) an, im praxisrelevanten Farbkombinationstest kommen wir aber auf 25 Millisekunden. Damit ist das Shuttle *XP17 TempAR* für die meisten Spiele uneingeschränkt tauglich. Die Trümpfe des LCDs sind jedoch die Glasplatte zum Schutz des Panels, der Tragegriff und das geringe Gewicht (4,3 kg). Das *XP17* richtet sich hauptsächlich an LAN-Party-Besucher, die Wert auf Mobilität legen. Der PC ist per D-Sub oder DVI-D anzuschließen. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 180 bis 290 Candela pro Quadratmeter regeln. 180 cd/m² sind für Spiele in Ordnung, doch für Textverarbeitung ist der Wert deutlich zu hell. LAN-Party-Fans sind mit dem LCD gut bedient.

Hyundai Imagequest B70A: Preiswerter Monitor mit kleinen Schwächen • Wie der Großteil der anderen von uns getesteten Flüssigkristallbildschirme ist auch die Reaktionszeit des *Imagequest B70A* mit acht Millisekunden angegeben. In unserem Test kommt der Hyundai-Monitor auf 25 Millisekunden. Probleme hat das LC-Display mit den Spielen *Battlefield 2* und *UEFA Champions League 2004-2005* – es treten sichtbare Unschärfen bei schnellen Bewegungen auf. Die Helligkeit lässt sich von 140 bis 250 Candela pro Quadratmeter einstellen, wobei der untere Wert der Leuchtkraft zu hoch ist. Die Helligkeitsverteilung lässt ebenfalls Wünsche offen: Die Werte der Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich 13 Prozent vom Mittelpunkt ab, sind aber mit dem Auge kaum auszumachen. Für das LCD sprechen Preis und frisches Design.

19-ZOLL-MONITORE

Samsung Syncmaster 930BF: Testsieger • Samsung setzt wie Viewsonic beim 17-Zöller ein schnelles Panel mit vier Millisekunden Reaktionszeit ein, in unserem Labor ermitteln wir allerdings 16ms. Im subjektiven Spieletest erscheint der *Syncmaster 930BF* minimal langsamer als der Viewsonic *VX724*. Dem Samsung-LCD bereitet die Interpolation der Auflösung 1.024x768 Probleme. Gerade *UEFA Champions League 2004-2005* lässt sich nur in dieser Auflösung spielen. Die Helligkeit können Sie von 80 bis 250 Candela pro Quadratmeter einstellen – für einen PC-Monitor mehr als ausreichend. Die Helligkeitsverteilung ist wie bei vielen LCDs dieses Tests nur mäßig: Die Werte der Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich 13 Prozent vom Mittelpunkt ab. Der Preis spricht für das LC-Display.

Philips 190P6ES: Gutes Display mit lahmer Reaktion • Philips gibt für das *190P6ES* ebenfalls eine Reaktionszeit von acht Millisekunden an, wir messen 27 Millisekunden. Im Spieletauglichkeitstest schlägt sich das LC-Display befriedigend. Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt das LCD kleine Schwächen: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich zwölf Prozent vom Mittelpunkt ab. Die Helligkeit lässt sich komfortabel von 30 bis 240 Candela pro Quadratmeter regulieren – gut bis sehr gut.

Nec Multisync 1970GX: Leuchtstarkes Display • Mit einer gemessenen Reaktionszeit von 26 Millisekunden sind Ego-Shooter für das Nec *Multisync 1970GX* kein Problem, doch *UEFA Champions League* bereitet dem LC-Display leichte Probleme. Bildschärfe und Farbbrillanz sind gut bis

Spielbarkeit: Monitore

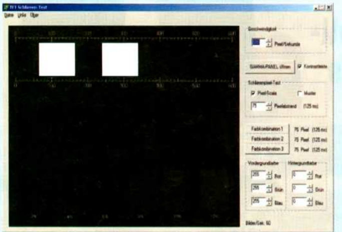
Spiel	World of Warcraft	Battlefield 2	Codename: Panzers - Phase 2	Juiced	GTA San Andreas	Half-Life 2	Die Sims 2	Earth 2160	Splinter Cell 3: Chaos Theory	UEFA Champions League 2004-2005
LCDs 17 Zoll										
Viewsonic VX724	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar
Iiyama Prolite E431S	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar
LG L1740P	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
Asus PM17TS	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar
Shuttle XP17 TempAR	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
Hyundai B70A	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Nicht spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar
LCDs 19 Zoll										
Samsung Syncmaster 930 BF	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar
Phillips 190P6ES	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar
Nec Multisync 1970GX	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
FSC Scaleoview S19-2	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Spielbar
Acer 1951As	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar
ADI A920	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar

■ Sehr gut spielbar ■ Gut spielbar ■ Spielbar ■ Bedingt spielbar ■ Nicht spielbar

Die Spieletauglichkeit ist subjektiv ermittelt worden und wir werten sie nicht, da jeder Anwender Schlieren unterschiedlich empfindet.

Info: Monitore benchmarken

Reaktionszeit messen



Mit dem Programm TFT Schlierentest können Sie auch zu Hause die Reaktionszeit Ihres LC-Displays ermitteln.

Starten Sie das Programm TFT Schlierentest (www.members.aol.com/jasonvoorhees2k/schlierentest.zip) und konfigurieren Sie zunächst mit „Gammapanel ..." die Helligkeit des LCDs. Wählen Sie „Brightness" und erhöhen Sie den Helligkeitswert. Anschließend regeln Sie so lange herunter, bis sich das Zwei-Prozent-Feld nur noch wenig vom schwarzen Hintergrund abhebt. (Nach dem Test ist die Einstellung durch Klicken auf die Reset-Schaltfläche rückgängig zu machen.) Nun beginnt die eigentliche Prüfung: Die beiden Quadrate, die durch das Bild laufen, sind so weit zusammenzuführen, dass lediglich noch die Schlieren und nicht mehr die reine (!) Hintergrundfarbe erkennbar ist. Dies erzielt man durch eine Verringerung des Pixelabstands. Klicken Sie auf die Pfeiltasten, um den Wert nach oben und unten zu korrigieren. Sobald sich die Schweife der beiden Rechtecke berühren, können Sie die Reaktionszeit ablesen. Dies wiederholen Sie mit den Farbkombinationen eins bis drei und rechnen den Durchschnitt der vier Werte aus. Beachten Sie aber bitte: Die Testmethode kann natürlich nicht hundertprozentig objektiv sein, schließlich empfindet jeder Anwender die Schlieren auf individuelle Art und Weise.

Typberatung: LC-Displays

Produktempfehlungen: Hier verraten die Hardware-Experten der PC ACTION ihre ganz privaten Kauftipps.



Daniel Möllendorf
Redakteur Bereich Mainboards

- Spielt hauptsächlich schnelle Shooter
- Zockt in 1.280x1.024

Flüssiger Bildaufbau ist für mich sehr wichtig, daher muss die Reaktionszeit stimmen: Für mich kommt nur das Samsung *Syncmaster 930BF* infrage. Die mäßige Interpolation ist mir egal, da ich ohnehin in 1.280x1.024 zocke.



Kay Beinroth
Redakteur Bereich Sound

- Nutzt Spiele mit Vertikal-Scrolling
- Schaut Videos auf dem PC

Da sich in Spielen wie *Dungeon Siege 2* bei Bewegungen der ganze Bildschirminhalt ändert, brauche ich ein richtiges Spieler-LCD. Das Acer *AL1951As* schneidet da meiner Meinung nach am besten ab.



Marco Albert
Redakteur Bereich Monitore

- Spielt und guckt Filme am PC
- Arbeitet viel zu Hause

Ich benötige einen Monitor, der nahezu schlierenfrei und trotzdem für den Office-Betrieb geeignet ist. Daher würde ich mich für das Viewsonic *VX724* entscheiden. Besonders für Textverarbeitung braucht man eine niedrige Helligkeit.

sehr gut. Die Helligkeit lässt sich sehr gut von 40 bis 373 Candela pro Quadratmeter regeln. Die Helligkeitsverteilung ist mit Abweichungen von maximal neun Prozent recht gut. Vorbildlich: Das *Multisync 1970GX* ist drehbar und auch in der Höhe zu verstellen. Der Preis ist aber mit rund 480 Euro ganz schön happig.

Fujitsu Siemens Scaleoview S19-2: Spieletauglicher 19-Zöller mit DVI-I • Das *Scaleoview S19-2* ist das einzige LCD des Tests mit einem DVI-I-Eingang, per Adapterkabel können Sie den Monitor mit DVI-D oder D-Sub der Grafikkarte verbinden. Mit 24 Millisekunden Reaktionszeit eignet es sich für fast alle Spiele. Durch das relativ geringe Kontrastverhältnis von 550:1 ist das meist dunkle Spiel *Splinter Cell 3: Chaos Theory* nur befriedigend spielbar. Befriedigend bis gut ist die Helligkeitsverteilung, einige Messpunkte weichen bis zu 14 Prozent vom Mittelpunkt ab. Mit dem bloßen Auge sind dunkle Flecken sichtbar.

Acer AL1951As: Spieler-LCD mit problematischer Helligkeitsverteilung • Das *AL1951As* bezeichnet Acer selbst als Spieler-LCD, dafür wurde der Monitor mit einem Acht-Millisekunden-Panel und Crystalbrite ausgestattet. Die gemessene Reaktionszeit liegt bei 24 Millisekunden. In den subjektiven Spieletests schneidet das LCD sehr gut ab: Es zeigt keinerlei Schlieren. Die Crystalbrite-Technik sorgt für ein brillantes Bild, doch dadurch spiegelt das LCD auch stark. Nicht akzeptabel ist die Helligkeitsverteilung des Bildschirms, einzelne Messpunkte weichen bis zu 22 Prozent vom Mittelpunkt ab. Wen die Unregelmäßigkeiten der Ausleuchtung nicht stören, der kann für einen Preis von knapp 380 Euro zugreifen.

Adi A920: Solides LCD mit kleinen Schwächen • Das Adi *A920* ist schon für 355 Euro zu haben, damit gehört das LCD zu den preiswertesten 19-Zöllern. Der günstige Preis spiegelt sich nur im schlichten Design wider. Das LCD erreicht eine gemessene Reaktionzeit von 26 Millisekunden und ist damit auch für Action-Spiele geeignet. Die Helligkeit ist von 100 bis 270 Candela pro Quadratmeter einstellbar. Die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut, Schwächen leistet sich das Adi *A920* bei der Helligkeitsverteilung: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich 14 Prozent von der Messung im Mittelpunkt des LCDs ab.

FAZIT

Alle getesteten 17- und 19-Zoll-LCDs eignen sich zum Spielen. Nur einige wenige Bildschirme haben Probleme mit *Battlefield 2* und *UEFA Champions League 2004-2005*. So entscheidet mal wieder der Geldbeutel ... MARCO ALBERT

17-Zoll-LCDs

	VX724 (PC ACTION GOLD)	Prolite E431S	L1740P	PM17TS	XP17 TempAR	Imagequest B70A
Hersteller (Webseite)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Iiyama (www.iiyama.de)	LG (www.lge.de)	Asus (www.asus.com)	Shuttle (eu.shuttle.com/de)	Hyundai (www.hyundaiq.de)
Preis	Ca. € 310,-	Ca. € 280,-	Ca. € 330,-	Ca. € 270,-	Ca. € 500,-	Ca. € 230,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut	Ausreichend	Sehr gut
AUSSTATTUNG	2,05	1,98	1,92	2,03	2,10	2,18
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm	1.280x1.024/0,264 mm
Reaktionszeit/Netzteil	4 ms (5,4 ms)/Intern	8 ms/Intern	12 ms/Intern	8 ms/Extern	8 ms/Extern	8 ms/Extern
Gewicht/Maße (mit Fuß)	5,0 kg/39x44x18 cm	4,1 kg/37x38x19 cm	6,5 kg/41x44x22 cm	4,4 kg/39x41x18 cm	4,3 kg/44x42x4 cm	3,2 kg/37x40x20 cm
Betrachtungsw. hor./vert.	140/130 Grad	150/135 Grad	150/140 Grad	140/130 Grad	140/140 Grad	150/135 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/30 Grad/0 mm	0 Grad/30 Grad/0 mm	0 Grad/15 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/17 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre
Sonstiges	-	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher	Glasplatte, Tragegriff	-
EIGENSCHAFTEN	2,44	2,34	2,41	2,40	2,49	2,29
Diagonale/Kontrastverhältnis	43 cm (17 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/700:1	43 cm (17 Zoll)/550:1	43 cm (17 Zoll)/600:1	43 cm (17 Zoll)/500:1	43 cm (17 Zoll)/700:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	34 Watt/5 Watt	27 Watt/7 Watt	30 Watt/7 Watt	32 Watt/8 Watt	35 Watt/10 Watt	25 Watt/5 Watt
LEISTUNG	1,75	2,04	2,21	2,25	2,23	2,50
Gemessene Reaktionszeit	16 ms	25 ms	27 ms	27 ms	25 ms	25 ms
Regelbereich Helligkeit	100 bis 290 cd/m²	120 bis 290 cd/m²	130 bis 315 cd/m²	90 bis 250 cd/m²	180 bis 290 cd/m²	140 bis 250 cd/m²
	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1	6 5 4 3 2 1
Bedienung OSD	2,0	2,0	2,5	2,5	2,0	4,5
Helligkeitsverteilung	3,0	2,0	2,0	3,0	2,5	2,5
Bildschärfe	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	2,0
Farbbrillanz	1,5	1,5	2,0	2,0	1,5	2,0
Interpolation (1.024x768/800x600)	1,5	1,5	2,0	1,5	2,5	2,5
FAZIT GESAMT	1,95	2,09	2,19	2,24	2,25	2,39
	+ Schlierenfrei + Interpolation – Helligkeitsverteilung	+ Farbbrillanz + Helligkeitsverteilung – DVI-Kabel fehlt	+ Hohe Leuchtkraft + Helligkeitsverteilung – Bedienung OSD	+ Interpolation – Bedienung OSD – Helligkeitsverteilung	+ Stabiles Gehäuse – Stand-by-Verbrauch – Helligkeitsverteilung	+ Geringer Stromverbrauch + Günstiger Preis – Bedienung OSD

* Nur über DVI

Kaufkriterien: Darauf sollten Sie achten

Wichtige Kaufkriterien für ein LCD sind der Einblickwinkel und die Reaktionszeit.

Vor dem Kauf eines LCDs sollten Sie neben Farbbrillanz, Leuchtkraft und Bildschärfe auf die Reaktionszeit und den maximalen Einblickwinkel achten. Für die meisten Anwendungen reicht ein Bildschirm mit 25 Millisekunden (unsere Messmethode) aus. Spieler greifen am besten zu den neuen Geräten mit 16 Millisekunden. Ein LCD sollte mindestens einen horizontalen Blickwinkel von 150 Grad (75 Grad ab Mitte) erreichen. Vertikal reichen 140 Grad meist aus.

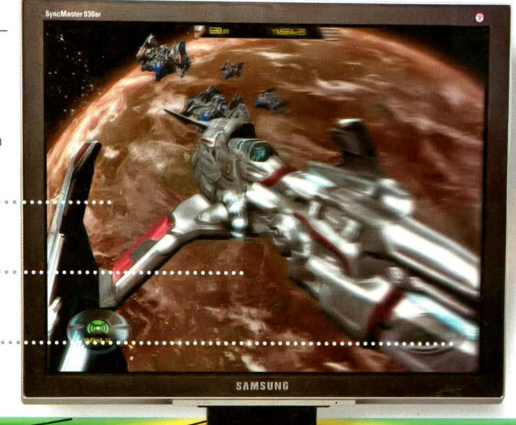
Reaktionszeit

Beträgt die Reaktionszeit unter 30 Millisekunden, sind die meisten Spiele ohne Einschränkungen spielbar. Für schnelle Shooter sollte die Schaltgeschwindigkeit jedoch bei 16 Millisekunden liegen.

16 Millisekunden

25 Millisekunden

40 Millisekunden



Blickwinkel

Monitore, deren horizontaler Blickwinkel sich im roten Bereich befindet, sollten Sie nicht mehr kaufen.



19-Zoll-LCDs

	Syncmaster 930BF (PC Action Gold)	190P6ES	Multisync 1970GX	Scaleoview S19-2	AL1951As	A920
Hersteller (Webseite)	Samsung (www.syncmaster.de)	Philips (www.philips.de)	Nec (www.nec-displays.de)	FSC (www.fujitsu-siemens.de)	Acer (www.acer.de)	Adi (www.adi-deutschland.com)
Preis	Ca. € 400,-	Ca. € 400,-	Ca. € 480,-	Ca. € 380,-	Ca. € 380,-	Ca. € 360,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Gut	Sehr gut
AUSSTATTUNG	1,78	1,54	1,71	2,03	1,96	1,91
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/DVI-I	TN (Crystalbrite)/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm
Reaktionszeit/Netzteil	4 ms/Intern	8 ms/Intern	8 ms/Intern	8 ms/Extern	8 ms/Extern	8 ms/Intern
Gewicht/Maße (mit Fuß)	5,1 kg/42x43x20 cm	7,3 kg/43x42x20 cm	7,4 kg/41x37x22 cm	6,4 kg/51x42x21 cm	5,4 kg/42x43x16 mm	5,6 kg/42x44x19 cm
Betrachtungsw. hor./vert.	150/140 Grad	150/140 Grad	150/140 Grad	140/130 Grad	150/135 Grad	150/135 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverst.	0 Grad/20 Grad/0 mm	180 Grad/20 Grad/80 mm	180 Grad/20 Grad/110 mm	0 Grad/20 Grad/80 mm	0 Grad/15 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/80 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sonstiges	Magicbright	USB-Hub, Lautsprecher, Lightfr.	-	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher
EIGENSCHAFTEN	2,32	2,41	2,37	2,48	2,34	2,34
Diagonale/Kontrastverhältnis	48 cm (19 Zoll)/700:1	48 cm (19 Zoll)/600:1	48 cm (19 Zoll)/700:1	48 cm (19 Zoll)/550:1	48 cm (19 Zoll)/700:1	48 cm (19 Zoll)/700:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	32 Watt/5 Watt	34 Watt/7 Watt	36 Watt/8 Watt	37 Watt/7 Watt	34 Watt/5 Watt	28 Watt/7 Watt
LEISTUNG	1,74	2,01	2,01	2,04	2,15	2,19
Gemessene Reaktionszeit	16 ms	27 ms	26 ms	24 ms	24 ms	26 ms
Regelbereich Helligkeit	80 bis 250 cd/m²	30 bis 240 cd/m²	40 bis 373 cd/m²	50 bis 206 cd/m²	100 bis 250 cd/m²	100 bis 270 cd/m²
	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1
Bedienung OSD	1,5	1,5	2,0	1,5	1,5	2,0
Helligkeitsverteilung	2,0	2,5	2,0	2,5	3,5	3,0
Bildschärfe	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*	1,0*
Farbbrillanz	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
Interpolation (1.024x768/800x600)	2,5	1,5	2,5	2,0	2,0	2,0
FAZIT GESAMT	1,86	1,99	2,02	2,12	2,15	2,16
	+ Reaktionszeit + Farbbrillanz – Helligkeitsverteilung	+ Regelbereich Helligkeit + Interpolation – Helligkeitsverteilung	+ Maximale Luminanz + Farbbrillanz – Interpolation	+ Farbbrillanz + Interpolation – Helligkeitsverteilung	+ Bedienung OSD + Farbbrillanz – Helligkeitsverteilung	+ Farbbrillanz + Interpolation + Preis

* Nur über DVI



»Wenn du mich verlässt, veröffentliche ich diese Bilder im Internet.«

Die Guten aufs Köpfchen

Sie wollen in Spielen wie Battlefield 2 oder Counter-Strike Source in der oberen Liga mitmischen? Ohne gute HEADSETS geht da nicht viel, schließlich gilt es, sich mit seinem Team perfekt zu koordinieren.

Lange Zeit hat sich auf dem Headset-Markt wenig getan. Mit 5.1-Unterstützung und USB-Lösungen versuchen die Hersteller jetzt, den Markt neu anzukurbeln. Wir haben fünf aktuelle Geräte ausführlich Probe gehört.

LOGITECH USB HEADSET 20

Das leichte (70 Gramm) Logitech *USB Headset 20* schließen Sie nicht wie gewohnt mit zwei Mini-Klinkensteckern an eine Soundkarte an – es besitzt eine kleine Box mit USB-Schnittstelle. In der Box befindet sich eine eigene Soundkarte. Ist das Gerät angeschlossen, erkennt Windows XP automatisch die USB-Lösung. Sollte bereits eine PCI-Soundkarte oder eine Onboard-Soundlösung im System enthalten sein, erfolgt die Deaktivierung ebenso automatisch wie die Umstellung der Klangeinstellungen auf die USB-Lösung. Das Anschlusskabel des Geräts ist nur 200 Zentimeter lang, im Vergleich zum restlichen Testfeld also relativ kurz. Das Mikrofon des Headsets sitzt auf einem beweglichen Arm, sodass es perfekt zu positionieren ist. Unpraktisch: Es fehlt eine Kabelfernbedienung, mit der man die Lautstärke regelt oder das Mikrofon deaktiviert. Leichte Abzüge gibt es beim Tragekomfort, denn die Ohrmuscheln sind relativ hart, der Anpressdruck des verstellbaren Bügels ist zu stark. Beim Sound haben wir wenig zu meckern: Musik, Sprache und Spiele klingen vergleichsweise gut, es fehlt allerdings etwas Zug im Tieftonbereich. Das Mikrofon überträgt Sprache klar und deutlich. Wegen der integrierten USB-Soundkarte kostet das letztendlich durchschnittliche Headset stolze 45 Euro.

SHARKOON COSMIC 5.1

Das *Cosmic 5.1*-Headset von Sharkoon schließen Sie über drei Mini-Klinkenstecker an eine 5.1-Soundkarte an. Im Gegensatz zu anderen 5.1-Headsets am Markt besitzt es keine eigene Decoderbox, um es an eine digitale Klangquelle anzuschließen. Als Ausgleich verfügt das Gerät aber über eine Verstärkereinheit, die es ermöglicht, alle Kanäle separat zu steuern. Kleiner Nachteil: Die Box braucht Strom, entsprechend ist das Headset an eine Steckdose anzuschließen. Das dafür vorgesehene Kabel des *Cosmic 5.1* ist vier Meter lang, das Mikrofon befindet sich auf einem biegsamen Arm, den Sie bei Bedarf abmontieren. Abzüge gibt es für den Tragekomfort: Das Headset ist mit 392 Gramm sehr schwer und in Verbindung mit der bestenfalls befriedigenden Ohrmuschelbeschichtung ergibt das ein sehr unangenehmes Gefühl – für Dauerhörer ist es nur bedingt geeignet. Beim Klang fährt das Headset durchweg gute Noten ein, es klingt in allen Bereichen ausgewogen und die 5.1-Verteilung bei Spielen oder DVDs ist deutlich zu hören und recht beeindruckend. Das Mikrofon liefert eine gute Sprachqualität.

SPEEDLINK MEDUSA 5.1 USB

Das Original-*Medusa*-Headset ist eines der besten 5.1-Headsets auf dem Markt. Die

USB-Version kann in vielen Punkten mithalten: der Tragekomfort ist sehr gut. Die bequem gepolsterten Ohrmuscheln und der solide Bügel fangen das Gewicht von 350 Gramm ab. Mit 220 Zentimetern ist das Anschlusskabel jedoch relativ kurz. Der Anschluss erfolgt, wie der Name verrät, per USB-Schnittstelle. Unpraktisch: Über die Kabelfernbedienung lassen sich nur wenige Funktionen steuern. Nur wer die mitgelieferte Speedlink-Software installiert, hat die volle Kontrolle über das Headset. Gute Ergebnisse gab es beim Klangtest: Das *Medusa* liefert durchweg guten Sound, die 5.1-Verteilung ist deutlich zu hören. Das Mikrofon bietet eine gute Sprachqualität.

PLANTRONICS GAMECOM 1

Die Firma Plantronics verkauft das *Gamecom 1* seit Jahren unter verschiedenen Namen. Nach wie vor bietet es ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. Für 35 Euro erhalten Sie ein Headset, das gut bis sehr gut klingt und eine gute Sprachqualität bietet. Es ist relativ leicht, der Bügel sitzt bequem und die Ohrmuscheln sind komfortabel gepolstert. Das Mikrofon befindet sich auf einem biegsamen Arm und lässt sich perfekt positionieren.

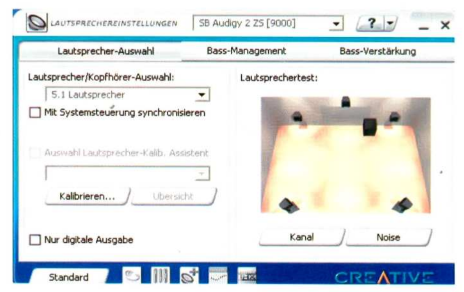
SENNHEISER PC 160

Das 186 Gramm schwere Stereo-Headset *PC 160* (keine 5.1-Unterstützung) von Sennheiser sitzt optimal und ist dank sehr guter Polsterungen auch längere Zeit bequem zu tragen. Das Anschlusskabel ist drei Meter lang; über eine Kabelfernbedienung regulieren Sie die Lautstärke und deaktivieren das Mikrofon. Dessen Arm ist biegsam dementsprechend optimal zu positionieren. Den Testsieg holt sich das Headset aber aufgrund der sehr guten Audioeigenschaften: Das Mikrofon bietet die beste Sprachqualität aller getesteten Geräte. Der Klang der Kopfhörer ist in allen Tonbereichen gut bis sehr gut, vor allem der kräftige Bass beeindruckt. Einziger Wermutstropfen: mit 99 Euro ist das Sennheiser *PC 160* teuer.

FAZIT

Die Testergebnisse liegen trotz der großen Preisspannen dicht beieinander. Sparfüchse greifen zum Plantronics-Headset und bekommen damit fast die gleiche Qualität wie beim sehr guten Testsieger von Sennheiser.

KAY BEINROTH



Bei Headsets wie dem *Cosmic 5.1* wählen Sie in der Soundkartensteuerung „5.1-Lautsprecher" statt „Kopfhörer".



USB-Headsets deaktivieren automatisch vorhandene andere Soundlösungen wie PCI-Soundkarten (in diesem Fall SB Audigy 2 ZS).



HEADSETS	PC 160	Gamecom 1	Medusa 5.1 USB Headset	Cosmic 5.1	USB Headset 20
Hersteller	Sennheiser (www.sennheiser.de)	Plantronics (www.plantronics.de)	Speed-Link (www.speedlink.de)	Sharkoon (www.alternate.de)	Logitech (www.logitech.de)
Preis	Ca. € 99,-	Ca. € 35,-	Ca. € 90,-	Ca. € 40,-	Ca. € 45,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut
AUSSTATTUNG	1,70	1,70	1,60	1,50	1,90
Kabellänge	300 cm	300 cm	220 cm	400 cm	200 cm
Mikrofonbefestigung	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer, abnehmbarer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Extras	-	-	5.1-Unterstützung, USB-Soundkarte	5.1-Unterstützung	USB-Soundkarte
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	Lautstärke, Mikrofon-Schalter	5.1-Steuergerät für alle Kanäle	-
EIGENSCHAFTEN	1,30	1,50	1,35	2,40	2,30
Gewicht	186 Gramm	140 Gramm	350 Gramm	392 Gramm	70 Gramm
Tragekomfort	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend
Verarbeitung	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Befriedigend (dünne Membran)	Befriedigend (dünne Membran)
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
LEISTUNG	1,55	1,75	1,90	1,80	2,40
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	Gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Befriedigend
5.1-Qualität	-	-	Gut	Gut	-
Sprachqualität	Sehr gut	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut
FAZIT	GESAMT 1,53	GESAMT 1,69	GESAMT 1,73	GESAMT 1,92	GESAMT 2,28
	+ Sehr guter Klang + Bequem zu tragen – Relativ teuer	+ Guter Klang + Preiswert + Bequem zu tragen	+ Bequem zu tragen + Guter Klang – Kurzes Anschlusskabel	+ 5.1-Unterstützung + Guter Klang – Sehr schwer	+ Leicht – Mäßige Ohrmuscheln – Durchschnittlicher Klang



»Billige SLI-Alternative: Saufen. Verstehen Sie? Man sieht die Karte doppelt. Hahaha.«

Verbund fürs Leben

Mit zwei Grafikkarten gleichzeitig will Atis CROSSFIRE die bisherige SLI-Welt der High-End-Freaks aufmischen und der Dominanz von Nvidia ein Ende setzen.

Damit das klar ist!

CROSSFIRE
Überbegriff der Ati-Dual-GPU-Technologie. Konkurrent von Nvidias SLI-Technik.

SLI
Scalable Link Interface. Von Nvidia eingeführte Technik, um zwei GPUs auf PCI-Express-Grafikkarten zur gemeinsamen Verarbeitung von Bilddaten zusammenzuschalten.

HD-GAMING
Abkürzung für High-Definition-Gaming. Noch realistischere Grafiken sollen für erhöhten Spielspaß sorgen.

FRAME
Ein fertig berechnetes Bild, das der Grafikchip zum Monitor sendet.

Nachdem Nvidia seit dem letzten Jahr stetig wachsenden Erfolg mit der Koppelung zweier Grafikkarten (SLI) hat, stellte Ati im Juni dieses Jahres seine Lösung namens *Crossfire* vor. Nun erreichte uns endlich für einen ersten Test ein Referenzsystem, bestehend aus zwei Grafikkarten und einem Mainboard.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Crossfire-Systeme bestehen aus so genannten Master- und Slave-Karten. Die Master-Karte trägt die zusätzliche Hardware, um das Zusammenspiel der beiden Teile zu ermöglichen. Die Slave-Karte kann eine beliebige Radeon der X8x0-Serie (außer X800 SE und GT) sein. Eine Brücke wie bei SLI ist nicht nötig, da die Karten über ein externes Kabel verbunden sind. Aktuell sind für den *Crossfire*-Einsatz lediglich *Radeon Xpress 200 Crossfire Edition*-Mainboards mit dem Ati-Chipsatz RD480 geeignet. Hat man die Karten korrekt in die Steckplätze eingesetzt, steht nach der üblichen Treiberinstallation die *Crossfire*-Checkbox im *Catalyst Control Center* (CCC) zur Verfügung. Die Checkbox können Sie jederzeit aktivieren oder abschalten. Bis auf höhere Stufen der Kantenglättung sind ansonsten keine zusätzlichen Einstellungen im Treiber zu vozunehmen.

ALLES HAT EIN ENDE

Das angepriesene HD-Gaming endet bei aktuellen *Crossfire*-Systemen bei einer Auflösung von maximal 1.600x1.200 mit 60 Hertz. Erst die kommende R5xx-Reihe soll hier Besserung bringen, lässt sich aber nicht mit X8x0-Karten kombinieren. Für den *Crossfire*-Betrieb ist auf jeden Fall die *CCC*-Version des Treibers zu installieren und der *Catalyst A.I.* muss aktiv sein. In unseren Tests waren Leistungssteigerungen von knapp 100 Prozent (*Splinter Cell 3: Chaos Theory*) möglich. Eher üblich sind die 60 bis 70 Prozent, die wir in *Battlefield 2* erreichten. Jedoch fiel ein Test mit dem Action-Kracher *F.E.A.R.* ernüchternd aus. *Crossfire* war hier sogar langsamer als eine einzelne X850-XT-Karte.

GEPUNKTET

Crossfire punktet dennoch in Sachen Spielbarkeit. Viele Anzeigewerte zeigen sich deutlich verbessert. Eine echte Überlegenheit gegenüber SLI-Systemen können wir zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund des Abschneidens bei *F.E.A.R.* und der Top-Qualität der 7800 GTX-SLI jedoch nicht attestieren. CARSTEN SPILLE

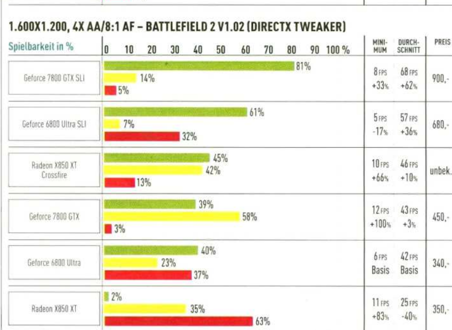
Leistung: Battlefield 2

- In *BF2* sind die Geforces in der getesteten Konfiguration deutlich in Front.
- Die Durchschnitts-Fps skalieren bei *Crossfire* klar besser als SLI.
- Die Geforce-Karten dominieren die 1.600er-Auflösung.

Flüssig spielbar (Fps > 45) · Bedingt spielbar (Fps: 25-45) · Unspielbar (Fps < 25)

1.280X1.024, 4X AA/8:1 AF – BATTLEFIELD 2 V1.02 (DIRECTX TWEAKER)

Spielbarkeit in %	Flüssig spielbar	Bedingt spielbar	Unspielbar	Minimum	Durchschnitt	Preis
Geforce 7800 GTX SLI	96%	3%	1%	15 FPS +88%	80 FPS +60%	900,-
Geforce 6800 Ultra SLI	66%	24%	10%	12 FPS +50%	65 FPS +30%	680,-
Geforce 7800 GTX	85%	14%	1%	23 FPS +188%	57 FPS +14%	450,-
Radeon X850 XT Crossfire	66%	32%	1%	18 FPS +125%	54 FPS +8%	unbek.
Geforce 6800 Ultra	54%	13%	33%	8 FPS Basis	50 FPS Basis	340,-
Radeon X850 XT	4%	85%	11%	17 FPS +113%	33 FPS -34%	350,-



1.600X1.200, 4X AA/8:1 AF – BATTLEFIELD 2 V1.02 (DIRECTX TWEAKER)

Spielbarkeit in %	Flüssig spielbar	Bedingt spielbar	Unspielbar	Minimum	Durchschnitt	Preis
Geforce 7800 GTX SLI	81%	14%	5%	8 FPS +33%	68 FPS +62%	900,-
Geforce 6800 Ultra SLI	61%	7%	32%	5 FPS -17%	57 FPS +36%	680,-
Radeon X850 XT Crossfire	45%	42%	13%	10 FPS +66%	46 FPS +10%	unbek.
Geforce 7800 GTX	39%	58%	3%	12 FPS +100%	43 FPS +3%	450,-
Geforce 6800 Ultra	40%	23%	37%	6 FPS Basis	42 FPS Basis	340,-
Radeon X850 XT	2%	35%	63%	11 FPS +83%	25 FPS -40%	350,-

Settings Nvidia: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLI, 2x 512 MByte RAM, Forceware 78.03, Beta-Catalyst, WinXP SP2, DirectX 9.0c
Settings Ati: Athlon 64 4000+, Rad. Express 200 Crossfire-Edition, 2x 512 MByte RAM, Forceware 78.03, Beta-Catalyst, WinXP SP2, DirectX 9.0c



»Hat versagt: Mausefalle.«



NOTEBOOK: ACER

Ferrari 4005WLMi

Preis:	ca. € 2.000,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.acer.de

+ Ausstattung
+ Design
+ Display
– Lautheit

AUSSTATTUNG: 1,95
EIGENSCHAFTEN: 1,44
LEISTUNG: 2,37
GESAMT: 2,10

Acers FERRARI-NOTEBOOK bietet wenig Rot, kommt dafür aber mit der schnellen Turion-64-CPU.

Die Modellbezeichnung *Ferrari* lässt auf leistungsstarke Komponenten im Notebook hoffen. Doch der schnellen Turion-64-CPU steht mit der Mobility Radeon X700 nur eine mittelmäßige Grafikkarte zur Seite – die X800 wäre die bessere Alternative gewesen. So bringt das Acer *Ferrari 4005WLMi* in *Need for Speed Underground 2* (1.024x768, kein FSAA/AF) gerade mal 50 Fps – ein Bild pro Sekunde weniger als das 600 Euro günstigere Acer *Aspire WLMi 1694*. Positiv: das 15-Zoll-Display (1.680x1.050) mit 33 Millisekunden Reaktionszeit und einer maximalen Helligkeit von 160 Candela pro Quadratmeter. Die Lüftersteuerung des *Ferrari* arbeitet unbefriedigend: In 2D und 3D summt das Notebook ständig mit fast schon nervigen 1,8 Sone. Die Akkulaufzeit ist mit 188 Minuten (Office) beziehungsweise 90 Minuten (3D) akzeptabel, andere Notebooks bieten jedoch eine längere Energieversorgung. Design und Leistung sind gut, der Preis ist zu hoch. MARCO ALBERT

TECHNIK-INFO

Prozessor:	Turion 64 ML-37 (2,00 GHz)
Mainboard:	Ati Xpress 200P (RX480)
Speicher:	1.024 MByte DDR2-533-SDRAM (2 Module)
Grafikkarte:	Ati Mobility Radeon X700 (358 MHz) (128 MByte, 331 MHz DDR)
Festplatte:	Seagate ST9100822 (100 GByte, 5.400 U/min)
DVD-Brenner:	Matshita UJ-845C (DVD+-R/RW 8x/4x, Dual 2,4x)
Akku:	4.800 mAh (14,8 V)



»Damit Frauen nichts falsch machen können: Spezial-Flipper ohne Kugel.«

PC ACTION GOLD

PCI-E-GRAFIKKARTE: ASUS

N7800 GT

Preis:	ca. € 380,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.asuscom.de

+ Spiele im Lieferumfang
+ LED-Lüfter
– Keine Lüftersteuerung
– Kein Videokabel

AUSSTATTUNG: 1,40
EIGENSCHAFTEN: 1,12
LEISTUNG: 1,42
GESAMT: 1,36

Asus liefert eine GEFORCE 7800 GT mit eigenem Platinenlayout – aber altbackener Kühllösung.

Grafikkarten-Hersteller erhalten offenbar mittlerweile Geforce-7-Chips, um damit eigene Karten zu bauen. So musste Asus bei der *7800 GT* nicht wie bei der *7800 GTX* auf ein von Nvidia produziertes Referenzdesign setzen. Auffällig bei der aktuellen Kartenversion sind die blaue Platine und ein Kühler, der schon von einigen Geforce-6-Modellen bekannt ist. Asus sieht beim eigenen Design keine Lüftersteuerung vor (Software-Lösungen wie *Riva-Tuner* sind nicht anwendbar) und so ist der Lüfter permanent mit einer Spannung von zwölf Volt in Betrieb – bei einer gemessenen Lautstärke von 3,9 Sone nicht eben ein Flüsterer. Die GPU-Temperatur liegt bei 68 Grad Celsius und damit im Mittelfeld. Beim GPU- und Speichertakt hält sich Asus an die Nvidia-Vorgaben und taktet das Board mit 400 MHz/500 MHz DDR. Spielraum zum Übertakten ist natürlich auch vorhanden. Unser Muster schafft es auf 450 MHz/615 MHz DDR. Was die Ausstattung betrifft, hat der Hersteller nur an den Videokabeln gespart. Das Software-Paket fällt – unter anderem mit *Joint Operations*, *Xpand Rally* und *Power Director* – umfangreich aus. Die *7800 GT* ist zwar etwas günstiger als die Modelle von Leadtek und Gainward, dafür ist die Grafikkarte nicht höher getaktet und der laute Lüfter stört. DANIEL WAADT



»Malen nach Zahlen: Gescheitert!«

MAUSPAD: GAMERS WEAR

Slick Ride

Preis:	ca. € 20,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Webseite:	www.gamerswear.com

+ Gleitwiderstand
+ Beschichtung
+ Rutschfestigkeit
– Preis

AUSSTATTUNG: 1,50
EIGENSCHAFTEN: 1,50
LEISTUNG: 1,55
GESAMT: 1,53

Nach MTW und Stainless präsentiert Gamers Wear ein drittes Mauspad: das SLICK RIDE.

Das mit seinen Maßen von 296x238 Millimetern großzügig dimensionierte *Slick Ride* ist nach *MTW* und *Stainless* das dritte Pad von Gamers Wear. Es eignet sich vor allem für Spieler, die eine sehr hohe bis mittlere Mausempfindlichkeit bevorzugen. Das Besondere an dem Teil ist die Oberfläche. Sie besteht aus einer hauchdünnen transparenten Panzerglas-Schicht, welche sich nicht abnutzt. Die Rückseite ist mit rutschfestem Gummi beschichtet, das die Mausunterlage bombenfest auch auf Glasoberflächen fixiert. Da das *Slick Ride* nur 2,3 Millimeter hoch ist, besitzt es eine sehr gute Ergonomie. Ebenfalls positiv zu bewerten sind die geringen Start- und Reibwiderstände. Unsere Testmäuse (Logitech *MX518/MX510/MX1000*, Razer *Diamondback*, Raptor Gaming *M2*, Microsoft *Intellimouse Explorer*) bewegten sich sehr leichtgängig über das Pad und arbeiteten dabei trotzdem äußerst präzise. Auch die Geräuschentwicklung im Betrieb (gemessen mit der schweren *MX1000* von Logitech) ist angenehm gering und beträgt 2,9 Sone. Das *Slick Ride* überzeugt nicht nur durch seine Ergonomie und Rutschfestigkeit, zusätzlich sorgen die sehr geringen Widerstände für ermüdungsfreies Zocken und Arbeiten mit den gängigsten Maus-Modellen. Absolut empfehlenswert. FRANK STÖWER





WELCOME TO THE REAL WORLD

nstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PlayStation™2, Xbox™ und GameCube™
mit PC, PlayStation™2, Xbox™ und GameCube™ | Power Feedback | Bezug aus hochwertigem Kunstleder | analoge Fußpedale | vier Richtungstasten | ac
loge Fußpedale | vier Richtungstasten | acht Feuertasten | zwei Schaltwippen | Tischklemme und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale u
me und Beinauflage | einstellbare Lenkempfindlichkeit | Pedale und Tasten programmierbar | Lenkbereich von 250° | Kompatibel mit PC, PlayStation™2, X











N-ZONE HIT

4in1 Power Feedback Racing Wheel

WWW.SPEED-LINK.COM



»Das kommt davon: Billardtisch aus der Behindertenwerkstatt.«



Damit das klar ist!

ACPI
Kurzform für Advanced Configuration and Power Interface: PC-Standard, der Schnittstellen für Geräte-Erkennung, Hardware-Konfiguration und Energiemanagement bietet.

CHIPSATZ
Zentraler Bestandteil jedes Mainboards, besteht überwiegend aus einer North- und einer Southbridge.

CHIPSATZ-TREIBER
Paket aus allen benötigten Treiberkomponenten für einen Mainboard-Chipsatz. Beinhaltet meist auch Treiber für Onboard-LAN, -Sound und RAID.

Schmeiß die alte raus!

Sparen Sie viel Zeit und Nerven beim Platinen-Tausch! Wie mit einer ganz einfachen Methode der MAINBOARD-WECHSEL ohne XP-Neuinstallation funktioniert, verraten wir Ihnen hier und jetzt!

Wenn Sie Ihren PC aufrüsten wollen, brauchen Sie neben dem entsprechenden Budget vor allem Zeit und Geduld. Wer schlicht sein Mainboard gegen eine Platine mit neuem Chipsatz tauscht, den bestraft Windows normalerweise mit einem Bluescreen. Im schlimmsten Fall installieren Sie nicht nur XP, sondern auch alle Programme und Spiele erneut. Mit einem einfachen Trick lässt sich jedoch das aktuelle Windows retten – in weniger als einer halben Stunde!

VORBEREITUNG

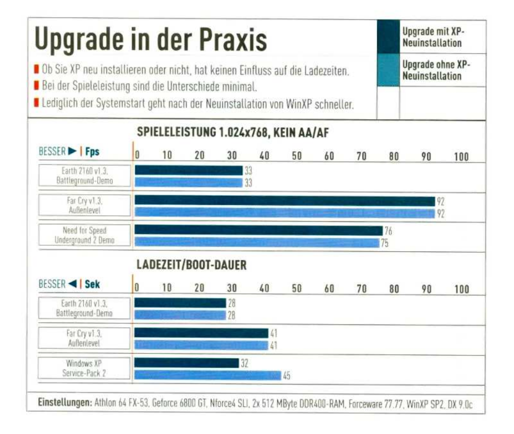
In unserem Testbeispiel (Windows XP mit Service Pack 2) stellen wir eine typische Aufrüstsituation nach: Ein Nforce4-SLI-Board samt Athlon 64 soll ein Athlon-XP-System mit Nforce2-Platine ablösen. Zunächst laden Sie die aktuelle Version der Treiber für das neue Mainboard herunter – nach dem Platinentausch steht Ihnen meist kein Netzwerk zur Verfügung. Anschließend deinstallieren Sie die Treiber für den alten Mainboard-Chipsatz, die Steckkarten (Grafik, Sound et cetera) und zusätzliche Mainboard-Controller wie Onboard-Sound, -LAN und RAID.

ACPI DEAKTIVIEREN

Sobald alle Geräte entfernt sind, starten Sie den PC neu. Windows fordert Sie nun auf, die fehlenden Treiber zu installieren. Schließen Sie die Auswahlfenster per Klick auf „Abbrechen". Sie wählen das Arbeitsplatz-Symbol mit der rechten Maustaste an und klicken auf „Eigenschaften". Unter der Registerkarte „Hardware" rufen Sie den „Geräte-Manager" auf. Klicken Sie im neuen Fenster auf das Pluszeichen vor „Computer". Wählen Sie den Eintrag „ACPI-Uniprozessor-PC" mit einem Rechtsklick an und betätigen Sie die Schaltfläche „Treiber aktualisieren ...". Im folgenden Dialog geben Sie „Nein, diesmal nicht" und danach „Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren" sowie „Nicht suchen, sondern den zu installierenden Treiber selbst wählen" an und bestätigen jeweils mit „Weiter". Entfernen Sie das Häkchen bei „Kompatible Hardware anzeigen" und wählen Sie „Standard-PC". Klicken Sie zuletzt auf „Fertig stellen", aber starten Sie den PC entgegen der Aufforderung auf keinen Fall neu. Stattdessen fahren Sie das System herunter – die Windows-Installation ist nun auf das Kommende bestens vorbereitet.

UMBAU UND ERSTER START

Nun können Sie Ihre Hardware gegen die erworbenen Komponenten tauschen beziehungsweise die Windows-Festplatte in den neuen Rechner einbauen. Fahren Sie den PC hoch – trotz neuer Hardware sollte kein Bluescreen erscheinen. Windows findet beim ersten Start zahlreiche unbekannte Komponenten und verlangt nach entsprechenden Treibern. Installieren Sie jetzt die zuvor heruntergeladenen Treiber und starten Sie den PC neu, bis im Geräte-Manager



keine unbekannten Geräte mehr aufgelistet sind. Anschließend die Treiberreste des vorherigen Systems gründlich entfernen: Betätigen Sie die Schaltfläche „Start", wählen Sie „Ausführen" und geben Sie **set devmgr_show_nonpresent_devices=1** ein. Öffnen Sie den Geräte-Manager. Klicken Sie hier auf „Ansicht" sowie „Ausgeblendete Geräte anzeigen". Alle Komponenten, die Sie nun in der Liste transparent dargestellt sehen, sind nicht mehr aktuell und zu deinstallieren. Entfernen Sie jedoch keinesfalls Geräte, die unter „Nicht-PnP-Treiber" und „Audio-, Video- und Gamecontroller" aufgelistet sind! Anschließend starten Sie das System neu.

ACPI-MODUS EINRICHTEN

Damit Ihr PC künftig wieder die fortschrittliche Geräte-Erkennung nutzt, sollten Sie den ACPI-Modus wieder aktivieren. Rufen Sie dazu den Geräte-Manager auf. Unter „Computer" sind zwei Komponenten mit der Bezeichnung „Standard-PC" aufgeführt. Wählen Sie den oberen Eintrag mit der rechten Maustaste an und klicken Sie auf „Treiber aktualisieren…". Genau wie vor dem Mainboard-Tausch wählen Sie „Nein, diesmal nicht", „Software von einer Liste oder bestimmten Quelle installieren" und „Nicht suchen, sondern den zu installierenden Treiber selbst wählen". Das Häkchen bei „Kompatible Hardware anzeigen" entfernen Sie. Danach bestimmen Sie als Modell „ACPI-PC", klicken auf „Fertig stellen" und starten Windows neu.

FEINSCHLIFF UND LEISTUNG

Für manche Geräte sind eventuell die Treiber erneut zu installieren. Im Geräte-Manager öffnen Sie den Eintrag „Computer" und deinstallieren den zweiten Eintrag „Standard-PC". Danach folgt ein weiterer Neustart. Zur Sicherheit sollten Sie im Anschluss den Geräte-Manager ein zweites Mal auf „Treiberleichen" (transparente Einträge) überprüfen und diese entfernen. Damit ist die Windows-Installation vollkommen funktionstüchtig. Wie unsere Benchmarks zeigen, ist die Leistung nicht beeinträchtigt, wenn Sie Windows wie beschrieben konvertieren, anstatt ein neues Betriebssystem aufzuspielen. Auch die Level-Ladezeiten sind identisch. Lediglich der Boot-Vorgang dauert länger. Somit können Sie auf diese Weise bedenkenlos Ihre aktuelle Installation weiterverwenden.

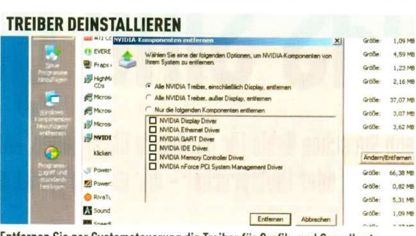
ALTERNATIVE

Eine andere Methode, um das System nach dem Platinen-Tausch weiterhin zu nutzen, ist der Reparatur-Modus. Starten Sie dazu den PC mit der Windows-XP-CD und geben Sie an, dass Sie die bestehende Installation reparieren wollen. Sofern Sie nicht über eine XP-CD mit Service-Pack 2 verfügen, sind jedoch alle Sicherheits-Updates und das Service Pack 2 erneut aufzuspielen. Diese Methode funktioniert nicht bei jedem System.

DANIEL MÖLLENDORF

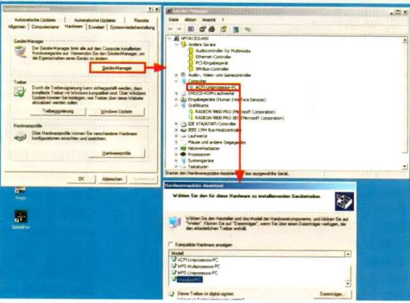
MAINBOARD-TAUSCH OHNE NEUINSTALLATION

TREIBER DEINSTALLIEREN



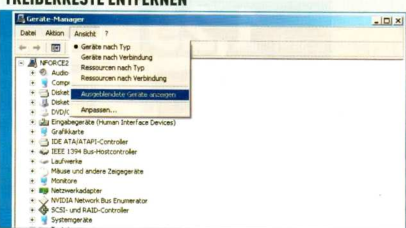
Entfernen Sie per Systemsteuerung die Treiber für Grafik- und Soundkarte, Mainboard-Chipsatz sowie Onboard-Sound, -LAN und RAID.

ACPI-MODUS DEAKTIVIEREN



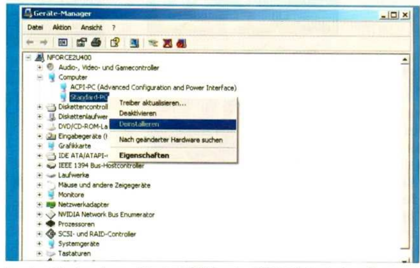
Öffnen Sie den Geräte-Manager, wählen Sie „Computer" mit einem Rechtsklick an und aktualisieren Sie die Treiber mit dem Eintrag „Standard-PC".

TREIBERRESTE ENTFERNEN



Nach dem Mainboard-Tausch installieren Sie die Treiber neu. Entfernen Sie danach im Geräte-Manager die ausgeblendeten Geräte.

FEINSCHLIFF



Ersetzen Sie den oberen „Standard-PC" durch „ACPI-PC". Nach einem Neustart können Sie das zweite Modell schließlich deinstallieren.

Das sind geile Teile!

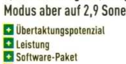
Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

Leadtek PX7800 GT Extreme

Die Leadtek *Winfast PX7800 GT Extreme* stellt eine übertaktete Version der *PX7800 GT* aus gleichem Hause dar. Nvidias Geforce-7800-GT-Chip verhilft der Leadtek zu herausragender Spieleleistung und mit 50 MHz höherem Chiptakt sowie 25 MHz höherem Speichertakt lässt die *Extreme*-Version andere GTs mit Standardtakt (400/500) klar hinter sich. Dabei bleibt sogar noch ordentlich Luft nach oben: maximal 470/615 MHz schaffte das Testteil. Die Lautstärke im 2D-Betrieb ist mit gemessenen 1,8 Sone erträglich, steigt im 3D-Modus aber auf 2,9 Sone an. (CT)



+ Übertaktungspotenzial
+ Leistung
+ Software-Paket
− Preis

PC ACTION GOLD

Hersteller: Leadtek
Preis: € 400,-
Webseite: www.leadtek.de
Preis/Leistung: Befriedigend

GESAMT: 1,29

AOC LM928 19 Zoll TFT



Mit dem *LM928* bietet AOC ein spieletaugliches LC-Display zum sehr niedrigen Preis an. Die gute bis sehr gute Bildschärfe und Farbdarstellung sowie Interpolation niedrigerer Auflösungen und die gute Helligkeitsverteilung überzeugen. Die maximale Luminanz ist mit 190 Candela zu gering. (CT)

+ Preis
+ Bildqualität
+ Farbbrillanz
− Maximale Luminanz

Hersteller: AOC
Preis: € 310,-
Webseite: www.aoc-europe.com
Preis/Leistung: Sehr gut

GESAMT: 2,19

Qpad Gamer Lowsense Gate 01



Das Qpad *Gamer Lowsense Gate 01* ist nur einen Millimeter dünn und sorgt so für eine ausgezeichnete Ergonomie. Es eignet sich für Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Das Stoffpad hat eine gummierte Oberfläche, die etwas zu hohe Start- und Reibwiderstände aufweist. (CT)

+ Oberfläche
+ Kompatibilität
+ Ergonomie
− Reibwiderstand

Hersteller: Qpad
Preis: € 21,-
Webseite: www.qpad.se
Preis/Leistung: Gut

GESAMT: 1,85

GRAFIKKARTEN

DIE AGP-GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 230,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	1,83
MSI NX6800-TD128	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,13
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,15
Gigabyte GV-N68128DH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,20
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	2,31

DIE AGP-GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 500,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	1,65
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 450,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	1,66
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 450,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	1,69
MSI NX6800U-T2D256	€ 450,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	1,69
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 450,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	1,71

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Asus EN6600GT Silencer	€ 210,-	Geforce 6600 GT	256 DDR [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	2,08
Albatron PC6800	€ 230,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	2,15
Gecube Radeon X800 GT Uni-Wise	€ 160,-	Radeon X800 GT	256 DDR [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,16
Tul Powercolor X800 GT	€ 160,-	Radeon X800 GT	256 DDR [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	2,19
Connect 3D Radeon X800	€ 200,-	Radeon X800	256 DDR [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,21

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Asus EN7800GTX Top	€ 480,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,11
Asus EN7800GTX	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,16
Leadtek Winfast PX 7800 GT TDH	€ 380,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	1,37
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 380,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	1,40
Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH	€ 360,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	1,59

LAUTSPRECHERSYSTEME



STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Verkabelung	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	2,25

MEHRKANALSYSTEME

Modell	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Dekoder	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 370,-	7+1	700 Watt	-	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	1,66
Logitech Z-5300	€ 140,-	5+1	280 Watt	-	1,75

TASTATUREN

Modell	Preis	Sondertasten	Anschluss	Anschlag	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyb.	€ 25,-	21 + Zoomregler	PS/2, USB	Hart	1,35
Logitech Media Keyboard	€ 20,-	17	PS/2	Mittel	1,42
Typhoon Navigator Office XP	€ 15,-	31 + Scrollrad	PS/2	Mittel	1,46
Raptor Gaming K1	€ 140,-	Keine	PS/2, USB	Mittel	1,64
Saitek Gaming Keyboard	€ 40 ,-	3 + Command Pad	PS/2, USB	Mittel	1,71

Hinweis: Einige Produkte werteten wir ab

MAINBOARDS



MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)						
Modell	**Preis**	**Chipsatz**	**VGA/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
Asus A8N-SLI Premium	€ 170,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MH	1,23
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/5/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,35
Asus A8N-SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 180,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,48
Gigabyte K8NF-9	€ 90,-	Nforce4	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,50
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	2x PCIE/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-465 MHz	1,52
Epox 9NDA3+	€ 110,-	Nforce3 Ultra	AGP 8x/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce 4Ultra	PCIE x16/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	1,60
Abit AX8	€ 110,-	Via K8T890	AGP 8x/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,68
Abit Fatality AN8	€ 160,-	Nforce4 Ultra	PCIE x16/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-410 MHz	1,69
Albatron K8SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	2xPCIE/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-450 MHz	1,70

MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)						
Modell	**Preis**	**Chipsatz**	**VGA/PCI x1/PCI/SATA**	**LAN**	**FSB**	**Wertung**
Asus P5WD2 Premium	€ 210,-	Intel 955X	2x PCIE/2/3/4xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	1,54
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	Intel 925XE	PCIE/2/2/4xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	1,54
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 125,-	Nforce 4 SLI IE	PCIE/2/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	1,66
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 230,-	Intel 945P	2x PCIE/1/3/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-450 MHz	1,79
Asus P5AD2 Premium WiFi-	€ 180,-	Intel 925P	PCIE/2/3/8xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	1,73
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	Intel i915G	0/1/2/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	1,79
MSI 865PE Neo3-F	€ 80,-	Intel i865PE	1/0/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	1,81
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	Intel 955X	PCIE/2/3/6xSATA150	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	1,85
Intel D925XECV2	€ 225,-	Intel 925XE	PCIE/2/4/4x SATA150	1.000 MBit/s	nicht möglich	1,85
Abit AW8-Max	€ 230,-	Intel 955X	PCIE/2/2/6x SATA150	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	1,88
Abit AL8	€ 155,-	Intel 945P	PCIE/3/2/6x SATA150	2x 1.000 MBit/s	133-400 MHz	1,94
MSI P4N Diamond	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	2x PCIE/1/2/6x SATA150	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	1,98
MSI 915 Combo-FR	€ 100,-	Intel 915P	PCIE/3/3/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	2,06
MSI 945 Platinum-FIR	€ 145,-	Intel 945P	PCIE/2/3/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-350 MHz	2,11
Gigabyte 8I945 Pro	€ 145,-	Intel 945P	PCIE/2/3/4x SATA150	1.000 MBit/s	100-600 MHz	2,13

SOUNDKARTEN

Modell	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 110,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32

MONITORE



MONITORE CRT 19 ZOLL					
Modell	**Preis**	**Anschluss**	**Horiz.-Frequenz**	**Bildschärfe**	**Wertung**
LG 901B	€ 160,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut	2,13
Yakumo 996N	€ 130,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 250,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Befriedigend bis gut	2,24

MONITORE TFT 17 ZOLL					
Modell	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Wertung**
Sony SDM-HS75P	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	1,93
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Gut bis sehr gut	1,95
Iiyama Prolite E435S	€ 279,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Gut bis sehr gut	1,98

MONITORE TFT 19 ZOLL					
Modell	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Wertung**
Samsung Syncmaster 930 BF	€ 500,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	1,86
Viewsonic VX924	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	1,90
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	1,92

MÄUSE



Modell	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Wertung
Logitech MX518	€ 35,-	8 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	800/600/400 dpi	1,65
Razer Copperhead	€ 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400 - 2.000 dpi	1,70
Razer Diamondback	€ 40,-	7 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1.600 dpi	1,78
Raptor-Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	400 - 2.400 dpi	1,78

ENDKRASSE PCs

DER EINSTEIGER-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 113,-
Kühler	Arctic Cooling Freezer 64	€ 13,-
Hauptplatine	Elitegroupe Nforce4-A939 (Nf4, Sockel 939)	€ 46,-
Arbeitsspeicher	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 47,-
Grafikkarte	Leadtek Winfast A400 TDH (Geforce 6800)	€ 140,-
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte	Excelstor ES-J880S (80 GByte)	€ 48,-
Netzteil	Gehäusezubehör (420 Watt)	€ 0,-
Gehäuse	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-

DER AUFSTEIGER-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 199,-
Kühler	Thermaltake Silent Boost K8	€ 14,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	€ 109,-
Arbeitsspeicher	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 77,-
Grafikkarte	Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte	Creative SB Audigy LS 5.1	€ 64,-
Festplatte	Hitachi Deskstar T7K250 (160 GByte)	€ 78,-
Netzteil	Tagan TG530-U22 (530 Watt)	€ 95,-
Gehäuse	Casetek CS-1020	€ 65,-

DER HIGH-END-PC



KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 X2-4800+ (Toledo)	€ 949,-
Kühler	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine	Asus A8N-SLI Pr. (Nforce4 SLI, Sockel 939)	€ 156,-
Arbeitsspeicher	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 210,-
Grafikkarte	2x MSI NX7800GTX (7800 GTX)	€ 929,-
Soundkarte	Creative X-Fi Extreme Music	€ 114,-
Festplatte	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 149,-
Netzteil	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 109,-
Gehäuse	Thermaltake Armor	€ 115,-

* Dazu kommen Kosten für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.

Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, den 26. Oktober, ab 17 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Sie können Ihre Lieblingsspiele auch unter www.pcaction.de wählen. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

Domina Ludens

Selbstverständlich kriegen Sie nie eine Frau ab, die gern am Computer spielt und gleichzeitig gut aussieht. Die Frage könnte jedoch auch lauten, ob PC ACTION-Leser überhaupt Frauen abkriegen. Wir sorgen jedenfalls dafür, dass Sie die Spezies „Zockerweibchen" schamlos begaffen können, ohne sich einen Tritt in die Familienjuwelen einzufangen. Jeden Monat stellen wir in der Rubrik „Domina Ludens" (zu finden unter dem Menüpunkt „Spielerforum") eine Dame mit dem Hobby Computerspiele vor. Sie sind selbst eine Frau, die zockt? Dann schreiben Sie uns doch eine E-Mail an zockerweibchen@pcaction.de.



Online-Umfragen

Welches Genre mögen Sie am liebsten – Action, Strategie, Rollenspiele, Sport? Wie gefallen Ihnen die Leserbrief-Antworten in der PC ACTION? Spieleredakteur – Ihr Traumjob? Diese und viele weitere Umfragen erwarten Sie auf www.pcaction.de. So wissen Sie immer, wie andere Leser drauf sind oder ob Sie mit Ihrer Meinung mal wieder allein auf weiter Flur stehen. Zur Teilnahme ist lediglich ein registrierter Nickname erforderlich. Los geht's!



Witz des Tages



Sie möchten am liebsten jeden Tag so viel lachen wie beim Schmökern in unserem Heft? Dann klicken Sie doch mal auf den Witz des Tages. In der Rubrik geben die Redakteure alles, um Sie bei Laune zu halten! Ob hochintellektuelle Brüller oder Zoten unterster Schublade, hier finden Sie bestimmt etwas für Ihren Geschmack. Ab und an erbarmt sich sogar mal einer der Schreibsklaven und tippt interessante Ereignisse in ein Redaktionstagebuch. So sind Sie immer auf dem Laufenden, was bei der PC ACTION gerade abgeht. Unser besonderer Service: Sie können sowohl über die Witze als auch die Tagebucheintragungen diskutieren. Wir sind so nett.

PIMP DEIN HANDY

CHECK DIE NEWS

Unsere neuen Kracher !

HandyMovies
32053 · 32055 · 32052 · 32054

RingTones
82944 No fear
82938 Durch den Monsun
82939 Die Eine 2005
82940 You're Beautiful
82941 Don't Lie
82942 Der Brief
82943 Dare
81030 Das Lied vom Tod
82149 Wicki
82885 Ballroom Blitz

Wallpaper
WIR KOMMEN WIEDER 43064
TOP-ASS
42699 · 42059

Personal-Pix
nur 1,99
<Name> BAD BOY 44065
HAU AB !! <NAME> 44068

Hot Handy-Movies

32003 · 32047 NEU! · 32048 NEU! · 32051 NEU! · 32050 NEU! · 32038 NEU! · 32049 NEU! · 32034 NEU! · 32014 · 32022 · 32008 · 32020 · 32019 · 32015 · 32033 · 32010 · 32013 · 32012 · 32016 · 32004 · 32009 · 32007

+18

Für alle Handys mit Video Support (H263), siehe Deine Bedienungsanleitung

DISPLAY-ANIMATIONS

Animated Color-Movies auf Deinem Display !

43049 · 43050 · 43052 · 42223 · 43056 · 43055 · 42410
43058 · 42657 · 42665 · 42181 · 42184 · 42178 · 42181

Für alle Handys mit Farbdisplay

KULTIGE WALLPAPER

Für alle Handys mit Farbdisplay — Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren

SPEED FREAK ! 43042 · BAGGERKÖNIG 43044 · 42932 · 43047 · 42651 · 42938 · 42999 · 42511
LAN GAMER 42950 · Beach Babes 42144 · EGO SHOOTER 42063 · 42956 · 42777 · In Love! 42951 · 666 42955 · HOT SUMMER 42115
42949 · 42816 · 42134 · FÜR BIER würde ich sogar arbeiten 42103 · Come Back! 42818 · DU NERVST... GEH STERBEN! 42100 · Ich bin stolz ein Ossi zu sein 42772 · 42803
42911 · 42775 · 42751 · JU 52 42890 · 42757 · LOVE 42769 · 42838 · 42754
42946 · 42945 · 42944 · 43060 · 43061 · 42941 · 43062 · 42947
42752 · 42239 · 42833 · 42930 · 42749 · 42422 · 42746 · 42912

+18

POWER-RINGTONES

Poly und Mono!

Unsere neuen Knaller	Neue Top-Hits	Kult-Kracher
82928 Hitchcock's Psycho	82944 No fear	82131 DDR-Hymne
82927 Popeye	82938 Durch den Monsun	81653 Bacardi Feeling
82926 Indiana Jones	82939 Die eine 2005	81041 Deutsche Hymne
82925 Melrose Place	82940 You're Beautiful	82458 Lambada
82924 Que Sera	82941 Don't Lie	81168 James Bond
82923 Star Trek: Deep Space 9	82942 Der Brief	81173 Heidi
82922 Star Trek: First Contact	82943 Dare	82316 Axel F
82921 Star Trek: Main Title	82937 Amarillo	82531 Football s coming...
82920 Star Trek: N. Generation	82936 Engel fliegen...	81155 We Are The Champ.
82919 Sar Trek VOYAGER	82935 Oh	81862 Flipper
82918 Take a Look Around	82934 Maria	82060 USA Hymne
82917 Pink Panther	82933 Shake Your Balla	81032 Anton aus Tirol
82916 You'll never walk alone	82932 La Tortura	82519 Alf
82909 war noch niemals in N.Y.	82931 Hollaback Girl	

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

PERSONAL PICS JETZT FUR 1,99 Euro

<Name> I need you! 44066 neu! · <Dein Name> AUTOBAHN-RASER 44043 neu! · <NAME> HOT ASS ! 44953 neu! · <NAME> 44046 neu! · <NAME> miss you! 44067 neu! · I love you <Name> 44039 neu!
<Name> <NR> 44037 neu! · <NAME> Liebe für immer 44040 neu! · <NAME> 44954 neu! · immer & ewig <Name> 44001 neu! · Meine grosse Liebe <Name> 44825 · Scheiß ... <Name> 44489
<NAME> Für Deutschland 44828 · FUCK OFF <NAME> 44773 · <NAME> I LOVE YOU 44811 · <NAME> COOLE SAU 44764 · <Name> 44823 · Handy von <NAME> 44826
<NAME> KING OF THE ROAD 44927 · <NAME> Held der Arbeit 44920 · FÜR <NAME> 44564 · Meine Stadt <NAME> 44829 · <NAME> TURBOKIFFER 44497 · <Name> Love Forever 44839

Für alle Handys mit Farbdisplay

SMS mit: PAD + Bestellnummer und einem Namen an 84242* z.B.: PAD 44418 Heike
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !

SO GEHT'S PER SMS:

Sende PAD und Bestell-Nr. an die **86688***
z.B. PAD 42718 für PIX "KIFFER"

ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag
Sende START PAD + Best.Nr. an die **87555****
und bestätige anschl. mit: JA
z.B: Start PAD 42931
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Sende PAD + Best.-Nr. an **0900 560330°**
z.B. PAD 42819
°€2/SMS max 2 SMS pro Produkt

Sende PAD + Best.-Nr. an **914°**
z.B. PAD 42819
°3sfr/SMS max 2 SMS pro Produkt

Oder telefonisch: 0190 **821384** *** 1,86 €/min
:0900902324 SFR 4,23/Min
:0900545424 € 3,63/Min
für WAP Download sende "LINK" an: 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAD + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag(bei 99ct-Abo max. 6 SMS/Monat), Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!

vorher — T-MOBILE D — nachher

Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016

Alle farbige Nokias ausser 36xx, 76xx, 66xx, N-Gage

DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 12/2005

❑ DVD ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

FEHLERBESCHREIBUNG:

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	01 90-82 46 63 01 80-52 22 52 46 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Uhr Mo-So 8:00-24:00 Uhr
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55 01 805-22 51 55 (techn. Fragen)	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-So 14:00-17:00 Mo-So 14:00-17:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich 24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen) 01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
BLUE BYTE SOFTWARE	www.bluebyte.net	01 90-88 24 12; 01 80-55 54 49 38 (techn. Fragen)	Mo-Do 15:00-19:00; Fr 15:30-19:00
CDV	www.cdv.de	01 80-52 66 299; 01 80-52 99 266 (techn. Fragen)	Mo-Fr 9:00-17:00
CODEMASTERS	www.codemasters.de	01 90-82 46 44; 01 90-87 32 68 61 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-22:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00 Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06 01 90-77 66 33 (techn. Fragen)	24 Std. täglich Mo-Sa 11:00-20:00
EMPIRE INTERACTIVE	www.empireinteractive.de	01 90-75 47 74 76; 01 90-75 47 74 75 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-20:00
FLASHPOINT	www.flashpoint.de	01 90-84 60 27; 01 90-84 60 26 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00
JOWOOD	www.jowood.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de	01 90-82 46 67; 01 80-56 56 008 (techn. Fragen)	Mo-So 7:00-24:00
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps) 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-56 72 255	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
POINTSOFT	www.pointsoft.net	01 90-82 46 68; 01 80-55 54 935	Mo-So 8:00-24:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36 0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
THQ	www.thq.de	0 18 05-60 55 11 01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00 Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10 0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Johannes S. Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

REDAKTION

CHEFREDAKTEUR
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)
LEITENDER REDAKTEUR
Joachim Hesse
CHEFREPORTER
Christoph Holowaty
AMERIKA-KORRESPONDENT
Heinrich Lenhardt
REDAKTION
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel
FREIE MITARBEITER
Alexander Frank, Felix Lohmeier, Dr. Andreas Lober, Boris Gojic, Felix Schütz, Etienne Gardè
CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Alexander Wadenstorfer, Michael Schraut, Jasmin Sen,
REDAKTION HARDWARE
Thilo Bayer (Ltg.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Christian Gögelein, Oliver Haake, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
REDAKTION SPIELETIPPS
Ansgar Steidle, Stefan Weiß,
LAYOUT
Carola Giese, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza
BILDREDAKTION
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
TEXTCHEF PC ACTION
Wilfried Barbknecht
TITEL
© Activision/Take 2
Gestaltung: Carola Giese

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 500.000 Leser.

ISSN/PRESSEPOST: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:





VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

VERTRIEBSLEITUNG
Klaus-Peter Ritter

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

PRODUKTIONSLEITUNG
Martin Closmann, Ralf Kutzer

WERBEABTEILUNG
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

ABONNEMENT
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action-DVD: € 57,60
Österreich: € 64,80
Restliches Ausland: € 69,60

ABO-SERVICE
Computec Media AG, PC ACTION
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49-089-20959-125
Fax: +49-089-20028-111
E-Mail: computec@csj.de

ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC ACTION-DVD: € 64,20

DRUCK

RR DONNELLEY EUROPE, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ANZEIGENKONTAKT

CMS MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114, Fax: +49-911-2872-241
ANZEIGENBERATUNG:
Peter Kusterer: Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Telefon: +49-911-2782-254
E-Mail: silke.pietschl@computec.de
Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat: Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax: Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de
Sven Wedig: Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Telefon: +49-911-2872-255
E-Mail: lars.werkmeister@computec.de
ANZEIGENDISPOSITION:
Judith Linder: E-Mail: judith.linder@computec.de
DATENÜBERTRAGUNG:
via E-Mail: anzeigen@computec.de
ANZEIGENLEITUNG:
Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen)
Telefon: +49-911-2872-393
E-Mail: oliver.vonquadt@computec

ES GELTEN DIE MEDIADATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

SONDERWERBEFORMEN

Auf den Seiten 2 bis 7 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „THE MOVIES". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.



DIE PC ACTION 1/2006 ERSCHEINT AM 23. NOVEMBER 2005.

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ______

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

KAUFEN	HABE ICH	WILL ICH
Playstation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Sony PSP	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 2.5 GHz	☐	☐
PC > 2.5 GHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	SEHR	AUSREICHEND	WENIGER
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ____________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

11. SIND SIE ABONNENT?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

12. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

13. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?
☐ Weiß ich nicht ☐ bis 1.5 GHz
☐ 1.5 bis 2 GHz ☐ 2 bis 2.5 GHz
☐ 2.5 bis 3 GHz ☐ 3 bis 3.5 GHz
☐ Mehr als 3.5 GHz

14. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:

	A	1	2	3	4	5
Blickpunkt: Acony	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt: Browsergames	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Gun	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Call of Juarez	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Prince of Persia 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: Battlefield 2: Special Forces	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau: X 3: Reunion	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Quake 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Day of Defeat	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Vietcong 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Brothers in Arms: Earned in Blood	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Shadowgrounds	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Age of Empires 3	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: X-Men Legends	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Pro Evolution Soccer 5	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test: Black & White 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: LCD-Monitore	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Headsets	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware: Thema: Mainboard-Tausch	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (Noch) nicht gelesen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

15. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:

	A	1	2	3	4	5
Generell: PC-ACTION-TV	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Quake 4	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Serious Sam 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Black & White 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Dragonshard	☐	☐	☐	☐	☐	☐
NBA Live 06	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Fußballmanager 06	☐	☐	☐	☐	☐	☐
World Racing 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GT Legends	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Die Charts	☐	☐	☐	☐	☐	☐
PC ACTION besorgt's euch	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorlesung des Monats	☐	☐	☐	☐	☐	☐

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

16. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHES GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderes Gimmick: ____________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 12/05
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH



ANDRÉ TROMPLER
aus Saalfeld darf sich auf das Spiel *Fahrenheit* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE DÜMMSTEN WAHLEN!

				
PLATZ 1 BUNDESTAGSWAHL	**PLATZ 2** KILLERWAHL	**PLATZ 3** FAHRZEUGWAHL	**PLATZ 4** DAMENWAHL	**PLATZ 5** WAHL DE MAR
WAS?				
Die Bundestagswahlen 2005 machten vor allem eins klar: Deutschland ist zur Bananenrepublik mutiert, in der das Chaos regiert. **9**	Große Meeressäuger, die man eigentlich ohne „h" schreibt. Berühmtester Vertreter: Keiko, der Star aus *Free Willy*. **6,9**	James Dean konnte nicht besonders gut fahren und wählte am 30. September 1955 das falsche Auto: einen Porsche 550 Spyder. **1,1**	Der Begriff Damenwahl entstand ursprünglich im Orient, wo Frauen nicht wählen durften und auch sonst nix zu lachen hatten. **2**	Waldemar, auch Wahl de Mar genannt, ist der Bruder von Café Del Mar. Auf Deutsch bedeutet das „Wahl des Meeres". **1,1**
AUSWIRKUNGEN				
Die Auswirkungen lassen sich gar nicht so genau einschätzen. Sicher ist aber: Es wird auf keinen Fall besser. **22,6**	Keiko hatte kein Walrecht. Deshalb musste das Vieh in diversen Filmen nackt mit kleinen Jungs rumspielen. **17**	Hätte er eine lahmere Kiste ausgesucht oder einen fahren lassen, wäre er heute wohl noch am Leben. Berühmt ist er trotzdem. **6**	Für geknechtete Frauen gab es oft nur eine Wahl: Sie konnten jeden Tag schwarze Bettlaken tragen, ohne als uncool zu gelten. **0,6**	Die Wahl des Meeres ist für Fischer sehr wichtig. So können sie sogar die Welt aus ihren Angeln heben. Ohne Ruten-Planer! **0,3**
ZUKUNFT				
Tschechien errichtet in wenigen Jahren eine Mauer, um die Flut illegaler Einwanderer aus Deutschland einzudämmen. **67**	Keine Zukunft. Nach seiner Auswilderung, die satte 16,3 Millionen Euro kostete, starb das undankbare Biest. **60**	James Dean bleibt unsterblich. Bücher und Filme über sein Leben werden ewig kleine Mädchen und Schwule begeistern. **7,5**	Wie das Bild oben beweist, dürfen viele Frauen langsam ihre Schleier abnehmen, was in diesem Fall Augenkrebs verursacht. **1,5**	Joschkas Fischer werden 2006 Treib- und Mobilfunknetze abschaffen und nur Angeln sachsen. Ich will nicht weiterleben! **1,7**
ERGEBNIS				
3	**1,9**	**0,9**	**0,8**	**0,2**

Formel: (Was? x Auswirkungen) : Zukunft = Ergebnis

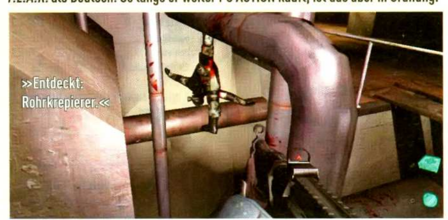
Du Schleckermaul!



Marcel Mallon bombardiert uns mit perversen Zuschriften. Damit er Ruhe gibt, veröffentlichen wir eines seiner gelungensten Werke. Der Titel des Kunstwerks lautet: „G-Man findet G-Punkt". Aber Marcel hat wohl in Sexualkunde nicht aufgepasst. Sonst würde er nämlich wissen, dass solche Sexpraktiken mit angezogenen Hosen ziemlich mühselig ausfallen. Wir klären aber gern auf!

DU HÄNGST!

Frage: Was ist schwarz und hängt an der Decke? Antwort: Schlechte Elektriker! Doch was auf dem Bild auf den ersten Blick nach einem toten Handwerker aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als PC-Spielfigur. Als Gegner aus *F.E.A.R.*, um genau zu sein. Thorben Went schickte uns diesen Shot und folgenden Text dazu: „ich zockte gerade FEAR, als ein gegner durch den tot zum affen „mutierte". Bild im anhang". Was sagt uns das? Ganz einfach: Thorben kann besser *F.E.A.R.* als Deutsch. So lange er weiter PC ACTION kauft, ist das aber in Ordnung.



IN LETZTER MINUTE*


The Elder Scrolls 4: Oblivion

* Alle Angaben ohne Gewähr

Weiter geht's mit den PC-Spiele-Testwochen. Dass *Call of Duty 2* in der nächsten Ausgabe auf Herz und Nieren geprüft wird, wissen wir sicher. Ebenfalls „Nummer-sicher"-Kandidaten sind *Star Wars: Battlefront 2* und *Knights of the Temple 2*. Doch das ist längst nicht alles. Freuen Sie sich auf *Peter Jacksons's King Kong*, auf *Prince of Persia 3* und auf – Tata – *The Elder Scrolls 4: Oblivion*.

Außerdem ...

Need for Speed: Most Wanted, Gun, X 3: Reunion, Civilization 4 u. v. m.



EPILOG

CISZEWSKI: Was haben Sie am 18. September denn gewählt?

HESSE: Sorry, Cishomowski, mit so einem billigen Trick bekommen Sie meine Telefonnummer nicht!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 23. NOVEMBER 2005